

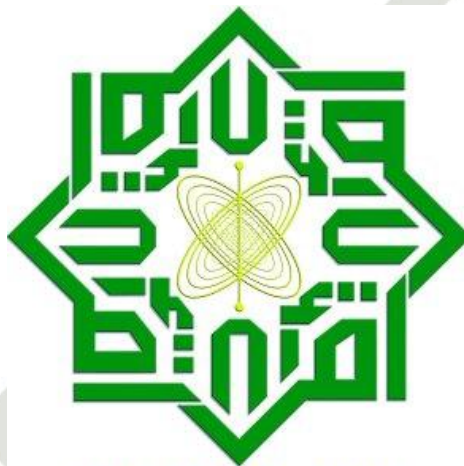


PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK BELAJAR AJAIB (KOBELA)

PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

MUHAMMADIYAH 019 BANGKINANG KOTA

KABUPATEN KAMPAR



UIN SUSKA RIAU

AULIA GITA DYANI

NIM. 21710125558

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1440 H/2019

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK BELAJAR AJAIB (KOBELA)

PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM UNTUK ENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

MUHAMMADIYAH 019 BANGKINANG KOTA

KABUPATEN KAMPAR

Tesis

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Magister Pendidikan (M.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

AULIA GITA DYANI

NIM. 21710125558

PROGRAM STUDI MAGISTER

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1440 H/2019 M

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PERSETUJUAN

Tesis dengan Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK BELAJAR AJAIB (KOBELA) PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 019 BANGKINANG KOTA KABUPATEN KAMPAR

Disusun oleh:

AULIA GITA DYANI (21710125558)

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Dr. H. Kusnadi, M.Pd.
NIP. 19671212 199503 1 001

Pembimbing II

Dr. Yenni Kurniawati, S.Si, M.Si
NIP. 19740612 200801 2 018

Mengetahui

Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Hj. Zubaidah Amir MZ, M.Pd.
NIP. 19811001 200710 2 005



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul:

PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK BELAJAR AJAIB (KOBELA) PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 019 BANGKINANG KOTA KABUPATEN KAMPAR

AULIA GITA DYANI (21710125558)

Telah diuji dan disetujui oleh:

Dr. Drs. Nursalim, M.Pd. (Penguji I)

Dr. Hj. Alfiah, M.Ag. (Penguji II)

Drs. H. Promadi, M.A, Ph.D. (Penguji III)

Dr. Rian Vebrianto, M.Ed. (Penguji IV)

Mengetahui

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Muhammad Syaifuddin, M.Ag.
NIP. 1974074 199803 1 0001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dimiliki UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Aulia Gita Dyani
 Nomor Induk Mahasiswa : 21710125558
 Program Studi : Magister PGMI
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan, UIN SUSKA Riau

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, September 2019

Yang Membuat Pernyataan



Aulia Gita Dyani

NIM. 21710125558



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

Teriring do'a dan rasa syukur kepada Allah SWT, penulis persembahkan tesis ini sebagai tanda terimakasih yang tulus kepada :

Ayahanda dan Ibunda tercinta H.Muhammad Yanis dan Hj. Sariani yang selalu ada sejak saat pertama aku terlahir kedunia, memberikan cinta, kasih sayang, doa, dan semangat yang luar biasa kepada penulis hingga saat ini.

Suamiku tercinta Khasbi Rahman yang selalu memberikan kasih sayang, semangat dan doa kepada penulis.

Sahabat terbaikku Nesa Adelia, Resti Amalia, Marda Adelia, Vivi Putri, S.Pd,



UIN SUSKA RIAU



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur Alhamdulillah rabbil ‘alamin peneliti panjatkan kehadiran Allah Sw atas rahmat, nikmat, karunia dan ridho-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini. Dalam penyusunan tesis ini peneliti banyak mendapatkan bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Akhmad Mujahiddin, S.Ag, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan kemudahan sehingga penulis dapat mengikuti perkuliahan dengan baik sampai akhirnya dapat menyelesaikan tesis ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan kemudahan sehingga penulis dapat mengikuti perkuliahan dengan baik sampai akhirnya dapat menyelesaikan tesis ini.
3. Bapak Dr. Alimuddin, M.Ag, selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penyelesaian tesis ini.
4. Ibu Dr. Rohani, M.Pd, selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu yang membangun untuk masa depan kami. Terimakasih juga telah memberi kemudahan dan kelancaran dalam penyelesaian tesis ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
5. Bapak Dr. Nursalim, M.Pd, selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan banyak ilmu dan kelancaran dalam penyelesaian tesis ini.
 6. Ibu Dr. Hj. Zubaidah Amir. MZ, M.Pd selaku Ka.Prodi Magister PGMI dan Ibu Dr.Hj. Alfiah, M.Ag selaku Sekretaris Prodi Magister PGMI yang telah banyak memberikan pengarahan, bimbingan dari awal perkuliahan hingga sekarang dan telah memberikan persetujuan atas permohonan tesis ini.
 7. Ibu Dr. H. Kusnadi, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Yenni Kurniawati, S.Si, M.Si selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, bantuan, petunjuk dan pengarahan dengan penuh kesabaran dan ketelatenan serta memberikan masukan yang membangun kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
 8. Bapak Dr. Drs. Nursalim, M.Pd selaku Penguji I, Ibu Dr. H. Alfiah, M.Ag selaku Penguji II, Bapak Drs. H. Promadi, M.A, Ph.D selaku penguji III dan Bapak Dr. Rian Vebrianto, M.Ed selaku penguji IV, terimakasih atas masukan ilmu dan arahan yang diberikan kepada penulis.
 9. Bapak Dr. Rian Vebrianto, M.Ed selaku pembimbing akademik
 10. Bapak dan Ibu Dosen Magister PGMI yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada peneliti.
 11. Bapak Musta'in, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDM 019 Bangkinang Kota yang telah memberi izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
 12. Majelis guru SD Muhammadiyah 019 Bangkinang yang telah membantu dalam pelaksanaan dan kemudahan yang diberikan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

13. Teman-teman mahasiswa Magister PGMI yang telah memberi kenangan indah disepanjang perkuliahan yang berat.

14. Dan semua pihak yang membantu terselesaikannya tesis ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga semua amal kebajikan tersebut mendapat pahala dan selalu di ridhoi Allah Swt. Penulisan tesis ini masih banyak memiliki kekurangan tidak lepas dari kesalahan karena kelemahan yang peneliti miliki, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran, kritikan dan masukan dari semua pihak agar dapat sempurnanya tesis ini. Dan semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi Magister PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan semua pihak pada umumnya.

Pekanbaru, Oktober 2019

Penulis

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Aulia Gita Dyani (2019):

Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) pada Materi Sumber Daya Alam untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar siswa pada materi sumber daya alam. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran kotak belajar ajaib (KOBELA) pada materi sumber daya alam untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dasar penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan desain ADDIE, tahap yang dilalui antara lain, *analysis*, kinerja dan kebutuhan siswa, *design*, perancangan media dan materi, *development*, validasi oleh ahli media dan ahli materi, *implementasi*, uji coba produk pada kelompok kecil dan terbatas dan tahap akhir *evaluasi*. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Validasi Produk oleh ahli media dengan hasil persentase 82%. Hasil penelitian media kotak belajar ajaib (KOBELA) yang dikembangkan tergolong dalam kategori sangat valid (87,315%) dan sangat praktis (95,45% untuk kelompok kecil dan 96,3% untuk kelompok besar). Sedangkan nilai t_{hitung} sebesar 2,34263 dan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 2,021 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $10,913 > 2,021$, sehingga h_a diterima dan h_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada minat belajar antara siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan Media Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) pada materi sumber daya alam ini telah valid, praktis dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kotak Belajar Ajaib (KOBELA), Minat Belajar Siswa

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Aulia Gita Dyani (2019):

The development of the magic learning box (KOBELA) media on natural resource material to increase students' interest in learning at grade IV of Elementary School 019 Bangkinang City, Kampar District

This study is aimed to develop magic learning box (KOBELA) as a learning media in natural resource material to increase students' interest in learning. This study was conducted at state elementary school 019 in Bangkinang city, Kampar district. The type of this study is *Research and Development (R&D)* and using ADDIE as research design which through several steps. Those were *Analysis* of students' performance and needs, *design* of media and material, *Development* involving validation by media and material experts. *Implementation* involving trial of the product to small and limited groups of students. The last was *Evaluation*. Data analysis was conducted quantitatively and qualitatively. This product has been validated by media expert with a percentage of 82%. The percentage of developing magic learning box (KOBELA) is 87,315%. It categorized to very valid and practical. Trial of the media in Small group showed 95,45% and 96,3% in limited groups. The result of t_{count} and t_{table} in 5% significant level is 2,021. Thus, $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$ ($10,913 > 2,021$) which means H_a is accepted and H_o is rejected. It could be said that there is significant difference on students' interest in learning between experiment and control class. It shows magic learning box (KOBELA) as a learning media in natural resource material is valid, practical and can to increase students' interest in learning.

Keywords: learning media, magic learning box (KOBELA), students' interest in learning

UIN SUSKA RIAU

ملخص

أوليا جيتا دياني، (٢٠١٩): تطوير وسيلة الصندوق التعليمي العجيب في مادة الموارد التوطين لترقية رغبة تعلم تلاميذ الفصل الرابع في مدرسة محمدية ٠١٩ الابتدائية مدينة بنكيننج بمنطقة كمبر

إن خلفية هذا البحث هي ضعف رغبة التعلم لدى التلاميذ في مادة الموارد التوطين فيهدف إلى تطوير وسيلة الصندوق التعليمي العجيب في مادة الموارد التوطين لترقية رغبة تعلمهم. واستُخدم في هذا البحث نموذج البحث التطويري بتصميم ADDIE. وأما الخطوات فالتحليل، وأعمال التلاميذ وحاجاتهم، والتخطيط، وتصميم الوسائل والمواد، والتطوير، والتصحيح من عالم الوسائل والمواد، والتطبيق، وتجربة الإنتاج للمجموعة المقصورة والاختبار. وتم تحليل البيانات من خلال التحليل الكمي الكيفي. ونتيجة تصحيح الإنتاج من عالم الوسائل ٨٢٪. والنتيجة للصندوق التعليمي العجيب المطور تكون في المستوى الصحيح جدا (٨٧،٣١٥٪) والعملي جدا (٩٥،٤٥٪ للمجموعة الصغيرة و٩٦،٣٪ للمجموعة الكبيرة). وأما نتيجة t حساب ف٢،٣٤٢٦٣ ونتيجة t جدول في المستوى الفعال ٥٪ ٢٠٢١ ف t حساب < t جدول أو ٢،٣٤٢٦٣ < ٢،٠٢١، والفرضية المبدئية مردودة. وذلك بمعنى أن هناك فرقا فعالا في رغبة التعلم بين تلاميذ الفصل التجريبي والفصل الضبطي. وذلك يدل على وسيلة الصندوق التعليمي العجيب في مادة الموارد التوطين وصل إلى المستوى الصحيح والعملي وتمكن الاستفادة منها لترقية رغبة التعلم لدى التلاميذ.

الكلمات الأساسية: وسيلة التعليم، الصندوق التعليمي العجيب، رغبة التعلم، التلاميذ



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Pengembangan.....	8
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	8
G. Manfaat Pengembangan.....	9
H. Asumsi Pengembangan	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	11
1. Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	11

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	12
c. Pengembangan Media Pembelajaran	13
2. Kotak Belajar Ajaib (Kobela)	16
a. Karakteristik Media Kobela	16
b. Langkah-Langkah Penggunaan Media Kobela	18
c. Metode Pembelajaran Menggunakan Media Kobela	19
d. Materi Pembelajaran Menggunakan Kobela.....	20
e. Kelebihan dan Fungsi Media Kobela	21
f. Karakteristik Siswa yang diajar menggunakan Kobela	23
3. Pengembangan Media Pembelajaran (ADDIE)	23
a. Tahap Analisis.....	26
b. Tahap Desain.....	26
c. Tahap Pengembangan	27
d. Tahap Implementasi	27
e. Tahap Evaluasi	27
4. Minat Belajar.....	28
a. Definisi Minat Belajar	28
b. Indikator Minat Belajar	30
c. Cara Mengukur Minat	31
d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat	31
e. Macam-Macam Minat	32
B. Kajian Penelitian yang Relevan	34
C. Kerangka Pikir.	36
D. Pertanyaan Penelitian	39
E. Hipotesis.....	39

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian	40
B. Model Pengembangan	40
C. Prosedur Pengembangan	42
1. Tahap Analisis.....	42



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Tahap Desain.....	42
3. Tahap Pengembangan	44
4. Tahap Implementasi	45
5. Tahap Evaluasi	46
D. Desain Uji Coba Produk.....	52
1. Desain Uji Coba	52
2. Subjek Uji Coba	54
3. Teknik Pengumpulan Data.....	54
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	55
5. Instrumen Penelitian.....	59

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

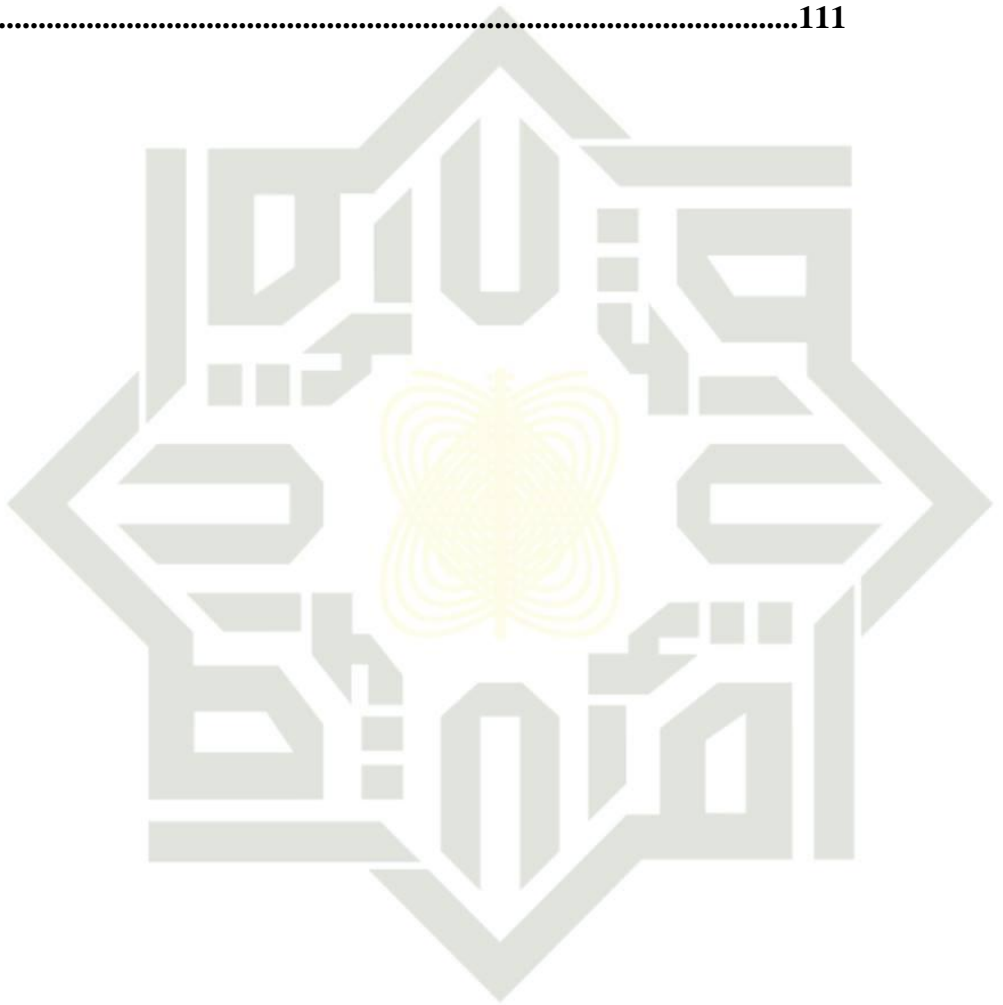
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	70
1. Sejarah Sekolah.....	70
2. Visi dan Misi SDM 019 Bangkinang Kota	70
3. Profil Sekolah	72
4. Keadaan Guru dan siswa.....	72
5. Sarana dan Prasarana.....	73
B. Hasil Penelitian	73
1. Tahap <i>Analysis</i>	73
2. Tahap <i>Design</i>	79
3. Tahap <i>Development</i>	90
4. Tahap <i>Implementation</i>	93
5. Tahap <i>Evaluation</i>	97
C. Kajian Produk Akhir	97
1. Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (Kobela).....	97
2. Kelayakan Menurut Ahli Media dan Materi	99
3. Peningkatan Minat Belajar Siswa setelah Menggunakan Media Kotak Belajar Ajaib (Kobela)	100



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	103
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	111



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

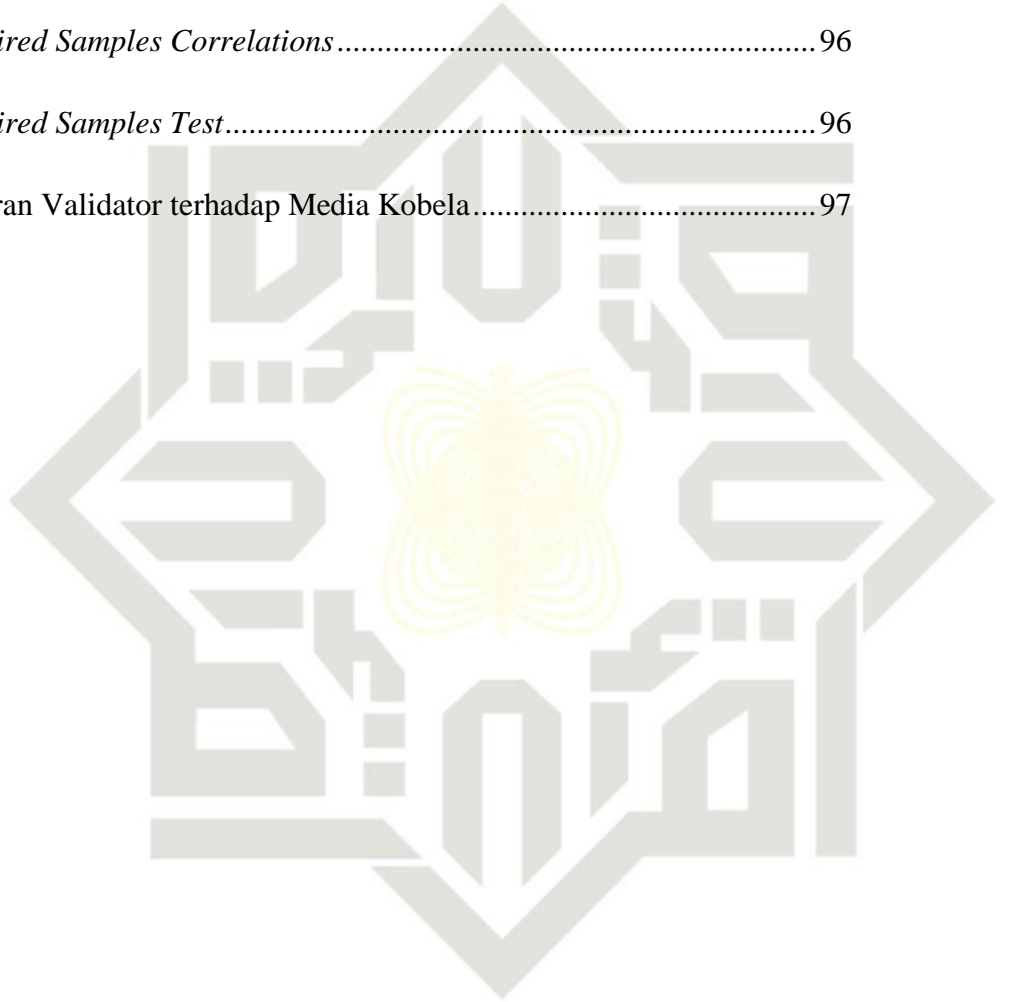
Tabel. 3.1: Alur Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (Kobela)	48
Tabel. 3.2: Indikator Penilaian Ahli Materi	52
Tabel. 3.3: Indikator Penilaian Ahli Media.....	52
Tabel 3.4: Indikator Penilaian Praktikalitas.....	53
Tabel. 3.5: Butir Pertanyaan Angket.....	56
Tabel. 3.6: Skor Minat Belajar.....	57
Tabel. 3.7: Sebaran Item Minat.....	58
Tabel 3.8: Skala Angket.....	63
Tabel.3.9: Interpretasi Data Validitas Media	64
Tabel. 3.10: Interpretasi Data Kepraktisan Media	65
Tabel. 4.1: Profil SD Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota	72
Tabel. 4.2: Keadaan Siswa SDM 019 Bangkinang Kota	73
Tabel. 4.3: Sarana dan Prasarana	73
Tabel. 4.4: Kompetensi Dasar Kelas III.....	76
Tabel. 4.5: Kompetensi Dasar Kelas IV	77
Tabel. 4.6: Media Kobela Sebelum dikembangkan	80
Tabel. 4.7: Rancangan Desain Media Kobela.....	81
Tabel. 4.8: Perbedaan Media Kobela Sebelum & Sesudah dikembangkan	85
Tabel. 4.9: Hasil Validitas Oleh Ahli Materi	91
Tabel. 4.10: Hasil Validitas Oleh Ahli Teknologi Pendidikan	92



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel. 4.11: Hasil Validitas Secara Keseluruhan.....	93
Tabel. 4.12: Hasil Analisis Kepraktisan Kelompok Kecil	94
Tabel. 4.13: Hasil Analisis Kepraktisan Kelompok Besar.....	95
Tabel. 4.14: Uji Hipotesis <i>Paired Sample t Test</i>	95
Tabel. 4.15: <i>Paired Samples Correlations</i>	96
Tabel. 4.16: <i>Paired Samples Test</i>	96
Tabel. 4.17: Saran Validator terhadap Media Kobela.....	97



UIN SUSKA RIAU

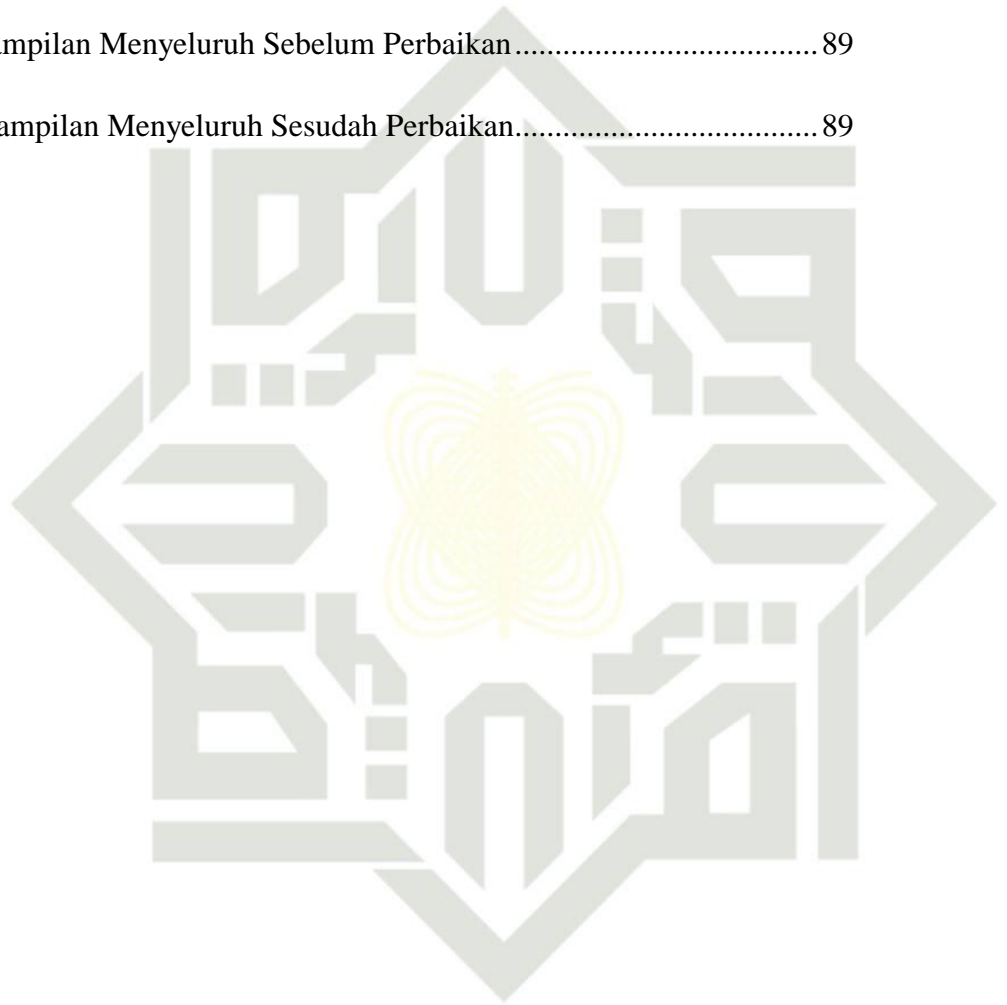


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Media Kotak Belajar Ajaib (Kobela)	18
Gambar 3.1: Siklus Tahapan Model ADDIE	41
Gambar 3.2: Prosedur Penelitian.....	51
Gambar 4.1: Tampilan Menyeluruh Sebelum Perbaikan.....	89
Gambar 4.2: Tampilan Menyeluruh Sesudah Perbaikan.....	89



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Silabus Pembelajaran.....	111
Lampiran B.1 RPP 1	116
Lampiran B.2 RPP 2	124
Lampiran B.3 RPP 3	132
Lampiran B.4 RPP 4	140
Lampiran D.1 Kisi-Kisi Angket.....	149
Lampiran D.2 Angket Minat Belajar	150
Lampiran D.3 Lembar Validasi Angket Minat	151
Lampiran D.4 Perhitungan Uji Validasi Angket.....	159
Lampiran E.1 Hasil Uji Angket untuk Kelompok Kecil.....	160
Lampiran E.2 Validitas Angket.....	161
Lampiran E.3 Uji Reabilitas Angket.....	163
Lampiran F.1 Lembar Validasi Ahli Materi	165
Lampiran F.2 Perhitungan Uji Validasi Ahli Materi	178
Lampiran G.1 Lembar Validasi Ahli Media	179
Lampiran G.2 Perhitungan Uji Validitas Ahli Media	182
Lampiran H Uji Normalitas	183
Lampiran J Uji Homogenitas	193
Lampiran K Uji T	196
Lampiran L Dokumentasi Penelitian	198
Lampiran Surat Penelitian	
Riwayat Hidup	



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan perantara atau yang menyalurkan pesan dan informasi dari sumber yang akan di terima oleh si penerima pesan yang terjadi dalam proses pembelajaran.¹ Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal. Karena materi pembelajaran dapat diterima dengan baik ketika disampaikan dengan media yang tepat.

Penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan peserta didik, baik itu dari segi kebutuhan maupun kesiapan dari peserta didik itu sendiri sehingga perlu kecermatan dalam memilih media. Selain memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, media juga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Umumnya siswa merasa tidak tertarik atau tidak berminat akan suatu materi ketika materi tersebut sulit di pahami.

Minat belajar sendiri merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi belajar yang berasal dari dalam diri siswa (internal). Selain faktor yang berasal dari dalam (internal) ada juga faktor yang berasal dari luar (eksternal).² Masalah belajar juga sering dijumpai dalam faktor eksternal,

¹ Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemillihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)", *Jurnal Pemikiran Islam* Vol. 37 No 1 Januari-Juni 2012, hlm. 28

² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta 2003, hlm. 54

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

antara lain pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat, pengelolaan kegiatan belajar yang tidak membangkitkan minat belajar siswa, maupun faktor lingkungan yang mempengaruhi hasil belajar yang dicapai siswa. Pada dasarnya, faktor eksternal sangat dipengaruhi oleh kemampuan seorang guru dalam mengajar.

Seorang guru harus mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruhnya.³ Minat hadir untuk menumbuhkan motivasi dalam diri peserta didik. Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan yang ada dapat tercapai.⁴ Untuk mengggerakkannya, dibutuhkan minat yang berfungsi sebagai daya tarik dalam mencapainya.

Seorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten tanpa ada yang menyuruh. Minat terhadap objek yang dipelajari akan mendorong orang untuk mempelajari sesuatu dan mencapai hasil belajar yang maksimal.⁵ Karena belajar pada hakikatnya merupakan upaya mencapai perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut

³ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2011, hlm. 121

⁴ Pupuh Fathurrohman dan M Sobry Sutikono, *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Menujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Pemahaman Konsep Umum dan Islami*, PT Refika Aditama, Bandung 2017, hlm. 19

⁵ Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, Rajawali Pers, Jakarta 2014, hlm. 59

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.⁶ Sehingga diperlukan upaya guru dalam membangkitkan minat belajar siswa dengan mengemas pembelajaran sedemikian rupa agar terkesan menarik, baru, dan tidak membosankan.

Salah satu pertanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam semua bidang pelajaran, ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan karena tiga aspek inilah yang mesti dicapai oleh peserta didik.

Dalam pembelajaran, aspek tersebut juga sangat diperhatikan, sehingga pelaksanaan pembelajaran harus dirancang dengan baik dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa, penggunaan media, metode dan pendekatan yang sesuai. Terlebih pada tingkat sekolah dasar, sangat perlu kiranya guru untuk lebih memotivasi siswa dalam belajar. Mendidik siswa SD/MI tidak hanya dibutuhkan sosok guru yang cakap dalam mengajar, kaya dengan berbagai metode pembelajaran, melainkan juga penuh dengan kearifan.⁷ Sehingga guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif serta terciptanya pembelajaran yang efektif.

Di sekolah dasar, siswa akan terlatih untuk berpikir secara kritis dan objektif atau siswa merasakan sendiri dalam melakukan pengamatan atau pengalaman melalui panca indera. Dengan adanya pengalaman tersebut tentunya mampu membangkitkan minat belajar siswa. Minat secara sederhana

⁶ Hamzah B uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, , PT Bumi Aksara Jakarta 2011, hlm. 21

⁷ Moh Padil dan Angga Teguh Prasetyo, *Strategi Pengelolaan SD/MI Visioner*, UIN-Malang Press, Malang 2011, hlm. 149

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dapat dipahami sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap suatu hal. Media atau alat peraga, akan dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan penulis di Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota khususnya kelas IV, diketahui bahwa minat belajar siswa masih rendah.

Dalam mengatasi hal tersebut guru sudah mengupayakan dengan memberikan pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa yaitu menggunakan metode diskusi dan tanya jawab. Namun kondisi pembelajaran tersebut belum menimbulkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang diajarkan. Maka untuk menyelesaikan masalah ini dilakukan perbaikan pembelajaran dengan diskusi namun juga harus menyenangkan bagi siswa, sehingga pembelajaran akan menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Sehingga diharapkan mampu meningkatkan aktivitas minat belajar siswa tersebut.

Melihat adanya kesenjangan seperti yang telah disebutkan di atas, maka perlu diadakan antisipasi dengan cara mencari alternatif pemecahannya yang dapat membantu guru dan siswa untuk melakukan perubahan dan perbaikan dalam usaha meningkatkan minat belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan media yang merupakan salah satu kunci utama dalam berhasilnya proses pembelajaran, karena media dapat memperlancar interaksi antara pembelajar dan pembelajar sehingga

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saif Kasim Riau

kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.⁸ Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.⁹

Salah satu materi yang sangat penting di kuasai oleh peserta didik adalah mengenai sumber daya alam. Sumber daya alam merupakan salah satu materi pada sekolah dasar yang mencakup mata pelajaran IPA maupun IPS. Materi ini tidak terlepas dari lingkungan sehari-hari. Untuk mempermudah siswa memahami materi sumber daya alam maka dikembangkan suatu media yang mampu memudahkan siswa. Kotak belajar ajaib (kobela) merupakan sebuah kotak yang digunakan untuk belajar atau memperoleh ilmu yang bertujuan meningkatkan perhatian siswa, kreatifitas, hasil belajar dan menyenangkan bagi siswa.¹⁰

Kotak belajar ajaib (kobela) merupakan salah permainan edukasi. Menurut Andang Ismail dalam bukunya *Education Games*, yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.¹¹ *Education games* di desain sebagai permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. Selain itu, media kotak belajar ajaib (kobela) juga mengajak siswa berpikir aktif dan

⁸ Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran", *Jurnal Lingkar Widaiswara* Edisi 1 no. 4 Oktober-Desember 2014 pp. 104 – 117 ISSN: 2355-4118, hlm. 114

⁹ *Ibid*, hlm. 104

¹⁰ Sugeng Harnanto, *Alata Peraga Kotak Belajar Ajaib (Kobela) dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Sekolah Dasar*, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Volume III No. 1 Januari 2016, hlm. 35

¹¹ Ismail Andang, *Education Games*, Pilar Media, Yogyakarta:, 2006, hlm.34

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

secara nyata mengaplikasikannya dalam kehidupan. Dimana penggunaan media ini bisa diterapkan pada materi sumber daya alam, dimana peserta didik menemukan sendiri konsep yang di ajarkan.

Adapun kelebihan media kotak belajar ajaib (kobela) salah satunya adalah memudahkan siswa dalam memahami konsep sumber daya alam. Sumber daya alam sendiri yang terbagi berdasarkan sifat, pembentukan, nilai ekonomis, jenis dan lokasinya. Untuk memantapkan pemahaman konsep akan perbedaaan jenisnya di butuhkan suatu media yang mampu mendorong minat belajar siswa. Media ini mampu menimbulkan minat dari peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari unsur media yang memadukan ilustrasi gambar merupakan perangkat pembelajaran yang dapat menarik minat belajar secara efektif.¹² Maka dari itu, peneliti mengembangkan media kotak belajar ajaib (kobela) pada materi sumber daya alam.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul: **Pengembangan media pembelajaran kotak belajar ajaib (kobela) pada materi sumber daya alam untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi sebagai berikut :

¹² Munir, *Pembelajaran Digital*, Alfabeta, Bandung 2017, hlm. 147

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Beberapa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru belum mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang dilakukan guru.
3. Adanya faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran kotak belajar ajaib (kobela).

Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang dapat diidentifikasi, maka peneliti membatasi pada pengembangan media kotak belajar ajaib (kobela) pada materi sumber daya alam. Penelitian ini juga membahas adanya peningkatan minat belajar setelah diterapkan media kotak belajar ajaib (kobela) .

1. Model pembelajaran media kotak belajar ajaib (kobela) kurang dapat meningkatkan minat belajar siswa
2. Media kotak belajar ajaib (kobela) belum efektif dan dikembangkan guna memenuhi kebutuhan pada materi sumber daya alam.

Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil pengembangan model media kotak belajar ajaib (kobela) dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata materi sumber daya alam di kelas IV SD Muhammadiyah 019 Kabupaten Kampar?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. Bagaimana model media kotak belajar ajaib (kobela) dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata materi sumber daya alam di kelas IV SD Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar?
3. Apa keunggulan dan kelemahan media kotak belajar ajaib (kobela) dalam meningkatkan minat belajar siswa?

E Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian yang hendak dicapai, yaitu:

1. Mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media kotak belajar ajaib (kobela) pada mata pelajaran sumber daya alam di kelas IV SD Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar.
2. Mengetahui kepraktisan media kotak belajar ajaib (kobela) pada mata pelajaran sumber daya alam untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV SD Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar.

F Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran media kotak belajar ajaib (kobela) yang sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum 2013 yang berlaku.
2. Media pembelajaran media kotak belajar ajaib (kobela) disajikan dalam bentuk permainan dengan menggunakan wadah berbentuk

lemari yang memuat materi sumber daya alam dengan penyajian yang lebih menarik, praktis, dan mudah dipahami siswa.

3. Media pembelajaran media kotak belajar ajaib (kobela) yang dapat digunakan siswa untuk belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
4. Media pembelajaran media kotak belajar ajaib (kobela) dapat meningkatkan minat belajar siswa

G. Manfaat Pengembangan

1. Bagi pihak sekolah, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu sekolah dan kualitas guru yang lebih baik lagi.
2. Bagi guru, diharapkan menjadi salah satu alternatif media pengajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar
4. Bagi penulis, dapat dijadikan sebagai tambahan ilmu dan wawasan baru serta pengalaman mengajar dengan menggunakan media kotak belajar ajaib (kobela).

H. Asumsi pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran media kotak belajar ajaib (kobela) adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran kotak belajar ajaib (kobela) yang dikembangkan merupakan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan siswa baik di dalam maupun di luar kelas.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Teknik uji coba produk dilakukan pada saat kompetensi dasar ini disampaikan di sekolah, tujuannya agar mendapatkan hasil yang tepat mengenai pengembangan media pembelajaran ini.
3. Validator mempunyai pandangan yang sama mengenai kriteria/kelayakan media kotak belajar ajaib (kobela) yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media.
4. Penggunaan media pembelajaran kotak belajar ajaib (kobela) sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dengan belajar sambil bermain diharapkan dapat membantu siswa memahami materi sumber daya alam.
5. Penggunaan media pembelajaran kotak belajar ajaib (kobela) dapat meningkatkan minat belajar siswa.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Dengan adanya media pembelajaran, materi berupa pesan yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran akan mudah disampaikan kepada si penerima pesan yaitu siswa. Tidak semua materi yang dapat dijelaskan secara verbal saja, akan tetapi perlu juga bantuan dalam menyampaikan sebuah makna kepada siswa melalui media pembelajaran.

Dalam pembelajaran tentunya siswa membutuhkan sesuatu yang menarik untuk di lihat, didengarkan bahkan yang bisa mereka rasakan dengan melakukan tindakan-tindakan. Jika pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru dan menerapkan metode ceramah saja, maka siswa akan merasa bosan dan pembelajaran menjadi tidak menarik. Penggunaan media pembelajaran selain tujuannya untuk memudahkan guru dalam menyampaikan suatu materi kepada siswa, media

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Raja Grafindo Persada, Jakarta Edisi Revisi, 2013. hlm. 3.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran juga bertujuan untuk menarik perhatian siswa supaya bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran.

Media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.² Media adalah berkaitan dengan dengan perantara yang berfungsi menyalurkan pesan dan informasi dari sumber yang diterima oleh si penerima pesan yang terjadi dalam proses pembelajaran.³ Dalam proses pembelajaran guru merupakan sebagai penyampai pesan dan siswa sebagai penerima pesan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan berupa materi pelajaran dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam menerima pesan dari guru.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Adapun fungsi dan manfaat media pembelajaran menurut Sanaky sebagai berikut:⁴

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya
- 2) Membuat tiruan dari objek sebenarnya
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret
- 4) Menyamakan persepsi

² Ibid.

³ Nunun Mahnun, *Media dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Aswaja Pressindo, Yogyakarta 2014, hlm. 2.

⁴ Nunuk Suryani dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung 2018, hlm. 10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten
- 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Encyclopedia of Educational Research mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:⁵

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme
- 2) Menarik perhatian siswa
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar
- 4) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
- 6) Membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- 7) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

c. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan tiga tahap yaitu:

⁵ *Ibid*, hlm. 14

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1) Tahap Praproduksi

Pada tahap praproduksi, media harus dirancang dengan matang agar memperlancar ketika proses pengembangan berlangsung. Tahap praproduksi ini meliputi beberapa langkah yaitu:⁶

- a) Melihat tujuan pembelajaran, bertujuan untuk memberikan gambaran seperti apa media pembelajaran akan dikembangkan.
- b) Merancang struktur materi dan naskah yang akan disampaikan dalam media yang dikembangkan.
- c) Mencari dan membuat gambar atau hal-hal yang dibutuhkan dalam media pembelajaran.

2) Tahap Produksi

Pada tahap produksi media pembelajaran, yang perlu dilakukan adalah:

- a) Membuat *Flowchart*, berisi tentang alur yang ada pada suatu media pembelajaran.
- b) Membuat *stry board*, merupakan suatu gambaran halaman yang akan dibuat dalam suatu media pembelajaran serta dibuat untuk dijadikan suatu rancangan awal apa saja yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran.
- c) Memasukkan materi dan gambar ke dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

⁶ *Ibid*, hlm. 66.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) Tahap Pascaproduksi

Pada tahap pascaproduksi hal yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) *Editing* yaitu mengatur tampilan media sedemikian rupa sehingga terlihat menarik.
- b) Validasi dilakukan untuk mengetahui dan memastikan bahwa media pembelajaran yang dirancang memiliki isi yang sesuai dengan materi serta tujuan pembelajaran. Hasil validasi media pembelajaran berupa suatu penilaian tentang kelayakan media untuk nantinya diimplementasikan pada pembelajaran.
 - i. Ahli materi merupakan seorang ahli di bidangnya yang akan menilai ketepatan isi materi pada media yang dikembangkan serta disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Aspek-aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah kesesuaian materi dengan KI dan KD, pendukung materi pembelajaran dan kemutakhiran materi.
 - ii. Ahli media memberikan sumptangan berupa saran dan kritik untuk mengetahui kualitas media yang telah dikembangkan. Dalam proses validasi media ini, ahli media melakukan validasi melalui angket yang diberikan kepada ahli pada aspek keterpaduan, keseimbangan, bentuk, warna, serta bahasa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c) Uji coba yaitu tahapan di mana media yang dikembangkan diujicobakan kepada siswa.
- d) Revisi dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa.

2. Kotak Belajar Ajaib (Kobela)

a. Karakteristik Media Kobela

Media menurut Gerlach dan Ely adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.⁷ Sebagai alat bantu pembelajaran, media diharapkan dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan potensi belajar siswa.⁸

Guru harus memperhatikan tahap berpikir siswa dan menciptakan perantara atau media yang memudahkan siswa memahaminya. Khususnya materi sumber daya alam yang mencakup segala sesuatu yang berasal dari alam. Materi ini merupakan salah satu materi yang memiliki banyak contoh konkret.

Seorang pendidik harus mampu memfasilitasi peserta didik dalam mengelola informasi yang di dapat. Ketika menghadirkan suatu bentuk konkret dari materi yang dipelajari, pendidik harus mampu menata sehingga tidak terjadi miskonsepsi. Materi sumber daya alam

⁷ Nurhasnawati, *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi Pengembangan*, Yayasan Pustaka Riau, Pekanbaru 2011, hlm. 24

⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2015, hlm. 3Ibid, hlm. 15.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang memiliki cakupan yang luas dimana pada tingkatan Sekolah Dasar termasuk ke mata pelajaran IPA maupun IPS. Oleh karena itu, diperlukan penanaman konsep dengan cara yang tepat sebagai dasar pikir siswa dalam memahami sumber daya alam. Sehingga di perlukan media yang mampu menguatkan pemahaman siswa dalam memahami materi sumber daya alam.

Salah satu media yang memuat materi sumber daya alam adalah kotak belajar ajaib (kobela). Media pembelajaran kotak belajar ajaib (kobela) merupakan salah satu media yang memudahkan siswa dalam memahami konsep sumber daya alam yang terdiri dari berbagai jenis. Media ini merupakan inovasi yang dilakukan oleh penulis dalam memahami konsep sumber daya alam. Media kotak belajar ajaib (kobela) merupakan media pembelajaran yang mengkombinasikan media gambar dan miniatur dengan pembelajaran interaktif.

Media kotak belajar ajaib (kobela) merupakan salah satu media yang memadukan permainan edukatif. Hal ini dapat di tinjau dari langkah-langkah yang terdapat dalam cara menggunakan media. Permainan edukatif sendiri adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan.

Bermain berasal dari kata main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Santrock mengatakan permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.⁹ Permainan edukasi memiliki keunggulan dalam meningkatkan daya ingat sehingga siswa dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan pengajaran konvensional¹⁰. Melalui media ini, siswa menemukan sendiri konsep mengenai materi. Selain memudahkan siswa memahami materi, media ini juga mampu membangkitkan minat dan kerjasama antar siswa.

Kobela terdiri dari beberapa bagian dan setiap bagian memiliki bagian penting dalam pembelajaran.



Gambar 2.1 Media Kotak Belajar Ajaib

b. Langkah-Langkah Penggunaan Media Kobela

Alat dan bahan yang diperlukan dalam pengaplikasian media pembelajaran kotak belajar ajaib (kobela) adalah lemari kardus, potongan kartu bergambar yang dibungkus dengan kain flanel, kartu bergambar (sesuai materi) dan papan bernomor. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan media Kobela adalah:

⁹ M Fadillah dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, Prenadamedia Group, Jakarta, 2014, hlm. 26

¹⁰ Anik Vega Vitianingsih, *game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, Jurnal INFORM Volume 1 Nomor 1 (2016) ISSN: 2502-3470

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Bukalah kotak belajar ajaib (Kobela)
- 2) Pilih salah satu nomor yang ada pada sisi sebelah kiri Kobela pada kolom Jawab Aku.
- 3) Jawablah pertanyaan yang muncul. Setiap pertanyaan yang dijawab benar akan diberikan tambahan poin 2.
- 4) Kemudian ambillah salah satu kartu pada kotak Topik.
- 5) Tempellah kartu tersebut pada kolom Tahukah Kamu ?
- 6) Carilah kartu yang berhubungan dengan kartu yang telah di tempel sebelumnya pada kotak yang berada di bagian bawah kolom Tahukah Kamu ? . Kemudian tempelkan kartu tersebut di bawah kartu yang sudah ditempel sebelumnya.
- 7) Setiap kelompok akan memberikan nilai kepada kelompok yang tampil (skor dari 1-10) dan di masukkan pada kotak Skor masing-masing kelompok.
- 8) Kelompok yang menyajikan peta konsep terbaik diberi kesempatan memilih salah satu nomor pada papan poin. Papan poin tersebut berisi poin yang akan menambah skor masing-masing kelompok.
- 9) Pada akhir pembelajaran akan dihitung total skor yang di dapat oleh setiap kelompok.

c. Metode Pembelajaran Menggunakan Media Kobela

Metode pembelajaran menggunakan Media Kobela berlandaskan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif yang disebut juga

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebagai kelompok pembelajaran yang mengajak siswa bekerjasama untuk menyelesaikan suatu tugas akademik dalam suatu kelompok kecil untuk saling membantu dan belajar bersama dalam kelompok mereka serta dengan kelompok lain.¹¹

Pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam media Kobela ini adalah *Teams Game Tournament (TGT)* yang dikembangkan oleh Robert Slavin. Metode ini mendorong siswa untuk bermain sambil berpikir, bekerja dalam suatu tim dan kompetitif terhadap tim yang lain.¹² Adapun cara kerja metode TGT yaitu diantaranya siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok diberikan pertanyaan berbeda terkait materi. Setiap anggota kelompok berperan aktif dalam memecahkan pertanyaan atau materi yang didapatkan dan terakhir skor dihitung berdasarkan seluruh skor anggota tim.

d. Materi Pembelajaran Menggunakan Kobela

Materi pembelajaran menggunakan Media Kobela adalah materi sumber daya alam yang mulai diajarkan di kelas IV Sekolah Dasar. Materi ini saling bersinergi dengan materi pada materi maupun tingkatan kelas selanjutnya. Materi sumber daya alam merupakan bagian yang tertuang dalam materi ilmu pengetahuan sosial dan ilmu pengetahuan alam. Adanya materi sumber daya alam di tingkat sekolah dasar merupakan pengantar untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi. Di dalam pendidikan dasar sumber daya alam di

¹¹ Warsono dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung 2013, hlm. 161.

¹² *Ibid*, hlm. 197

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ketahui berada pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan berkesinambungan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Sumber daya alam merupakan materi yang penting di pelajari sebagai waga negara Indonesia yang memiliki sejuta sumber daya alam yang harus di jaga. Penanaman pentingnya mengenal dan menjaga sumber daya alam mesti dilakukan sejak dini yaitu di sekolah dasar. Dan hal ini telah di amalkan pada materi sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Dengan adanya media kobela siswa diharapkan memiliki ketertarikan terhadap materi. Selain memunculkan minat pada siswa media kobela mampu menambah pengetahuan siswa mengenai materi sumber daya alam dan mampu mengintegrasikan dalam kehidupan sehari-hari.

e. Kelebihan dan Fungsi Media Kobela

Media Kobela hadir dengan inovasi baru sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu komponen kobela adalah berupa gambar. Gambar merupakan salah satu media pembelajaran yang dikenal karena kesederhanaannya dalam pembelajaran. Gambar pada dasarnya membantu pembelajar dan membangkitkan minatnya dalam pembelajaran. Gambar dipilih dan dipergunakan sesuai dengan tujuan khusus materi pembelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

James W. Brown dkk mengemukakan tentang pembelajar yang belajar melalui gambar yaitu:¹³

- 1) Ilustrasi gambar merupakan perangkat pembelajaran yang dapat menarik minat belajar pembelajar secara efektif
- 2) Ilustrasi gambar membantu pembelajar membaca buku pelajaran terutama dalam menafsirkan dan mengingat isi materi teks yang menyertainya
- 3) Ilustraasi gambar isinya harus dikaitkan dengan kehidupan nyata, agar minat pembelajar menjadi efektif

Berdasarkan pendapat di atas, untuk meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan siswa memahamai materi sumber daya alam digunakanlah media gambar. Media gambar sebagai bentuk nyata dalam konten gambar yang membantu siswa mengetahui dan mengingat terkait materi. Gambar yang dihadirkan adalah gambar terkait sumber daya alam.

Berbeda dengan media lainnya yang hanya focus kepada hasil pembelajaran maupun terhadap evaluasi saja. Media Kobela berfungsi menghadirkan pembelajaran kooperatif yang menyenangkan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain meningkatkan kerja sama antara anggota kelompok, siswa akan merasa tertantang dengan waktu yang diberikan dan materi dapat diserap dengan baik oleh siswa.

¹³ Munir, *Pembelajaran Digital*, Alfabeta, Bandung , 2017, hlm. 147

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Salah satu kelebihan dari media yang dikembangkan adalah memiliki inovasi yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa. Karena seorang guru bisa memfasilitasi minat siswa dengan mengajak siswa ikut terlibat maupun belajar bekerjasama dengan orang lain.¹⁴ Selain itu, media ini memiliki kelebihan antara lain:

- 1) Dapat menumbuhkan kerjasama antar siswa
- 2) Meningkatkan daya konsentrasi atau perhatian siswa
- 3) Memudahkan siswa memahami materi sumber daya alam

f. Karakteristik siswa yang diajar menggunakan Kobela

Anak usia sekolah dasar atau anak yang berada pada usia sekitar 7 sampai 12 tahun, memiliki perkembangan berpikir masih konkret. Pendapat ini sejalan dengan Piaget yang mengatakan bahwa anak usia sekitar 7 sampai 12 tahun masih berpikir pada tahap operasi konkret. Sehingga dalam menyampaikan pembelajaran, seorang guru harus memperhatikan tahap berpikir siswa. Khususnya pada mata pelajaran IPA atau IPS yang mulai diajarkan pada kelas tinggi atau kelas IV sampai kelas VI yang memerlukan tingkat berpikir yang lebih tinggi.

Selain memperhatikan tahap berpikir siswa guru juga harus memperhatikan minat belajar siswa. Minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran yang cukup menarik minat siswa, dapat memudahkan,

¹⁴ Weni Gurita Aodi, *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika dengan Pendekatan Open-Ended*, Jurnal pendidikan Matematika Indonesia, Volume 3 Nomor 2 bulan September 2018 Page 41-46 p-ISSN: 2477 e-ISSN: 24778443, hlm. 41

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membimbing dan mengarahkan anak untuk belajar dari hati. Minat dapat timbul pada seseorang jika menarik perhatian terhadap suatu objek.

Beberapa hal yang harus dilakukan guru dalam menumbuhkan minat anak dalam belajar adalah:

- 1) Menyesuaikan bahan pelajaran yang di ajarkan dengan minat anak.

Banyaknya mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa terkadang menyebabkan kejenuhan dalam belajar. Salah satu cara yang bisa dilakukan guru untuk menghilangkan kejenuhan tersebut adalah menyesuakannya dengan minat siswa. Seperti langkah-langkah yang dimiliki Media Kobela yaitu pada langkah kedua dan kesembilan. Kedua langkah ini meminta siswa untuk memilih salah satu nomor pada sisi sebelah kiri Kobela dan memilih salah satu nomor pada papan poin.

- 2) Pembelajaran dapat dilakukan dengan cara dari mudah ke yang sukar atau dari konkret ke abstrak.

Media Kobela membantu siswa mengenali berbagai jenis sumber daya alam. Dengan adanya media Kobela siswa akan lebih mengenal sumber daya alam dan akan memudahkan siswa memahami sumber daya alam pada tingkatan selanjutnya. Dengan memilih kartu berdasarkan kartu topic yang di dapat serta dibekali

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengetahuan yang telah dibaca sebelumnya siswa akan merasa tertarik memahami materi sumber daya alam.

3) Penggunaan alat peraga.

Media kotak belajar ajaib (Kobela) merupakan suatu media atau alat peraga yang digunakan untuk memudahkan siswa memahami materi sumber daya alam.

4) Pembelajaran hendaknya membangkitkan aktivitas anak.¹⁵

Pembelajaran yang membosakan akan membuat siswa terlihat pasif dan enggan mengikuti pembelajaran. Dengan adanya media Kobela yang mengajak siswa untuk bekerjasama dalam tim dan secara bergantian memecahkan pertanyaan terkait topik akan meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.

Media Kobela memiliki semua aspek tersebut yang dapat menumbuhkan minat anak dalam belajar. Media Kobela merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada materi sumber daya alam. Pengenalan sumber daya alam dengan media yang tepat dapat memperkaya pengetahuan siswa yang minim.

Dapat disimpulkan bahwa Media Kobela merupakan suatu media yang sesuai digunakan pada siswa kelas tinggi atau Kelas IV hingga Kelas VI khususnya pada materi sumber daya alam. Materi ini

¹⁵ Melly Andriani dan Mimi Hariyani, *Pembelajaran Matematika SD/MI*, Benteng Media, Pekanbaru, 2013, hlm. 15.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membahas mengenai berbagai sumber daya alam termasuk jenis-jenisnya yang kadang siswa sulit memahaminya. Dengan bantuan Media Kobela pada materi sumber daya alam mampu meningkatkan minat siswa memahami materi ini.

3. Pengembangan Media Pembelajaran (ADDIE)

Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry. Prosedur pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu:¹⁶

a. Tahap Analisis

Sebelum tahap analisis, terlebih dahulu dilakukan studi pendahuluan untuk mengumpulkan masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran serta kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran. Setelah diperoleh hasil studi pendahuluan, selanjutnya ke tahap analisis (*analyze*) untuk mendeskripsikan penyebab timbulnya perbedaan antara kondisi yang diharapkan dan kenyataan pada proses pembelajaran.

b. Tahap Desain

Tahap kedua adalah tahap desain yang dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan dan metode pengujian yang tepat. Tahap desain terdiri dari beberapa langkah. Pertama merumuskan tujuan pembelajaran, selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah

¹⁶ Nunuk Suryani dkk, *Op. Cit.*, hlm. 128.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dirumuskan. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan.

c. Tahap Pengembangan

Proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Setelah media sudah dikembangkan serts memilih atau mengembangkan media pendukung, terlebih dahulu dilakukan validasi ahli dan uji coba kelompok kecil untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan produk awal yang telah didesain dan telah dinilai berdasarkan pandangan peserta didik.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Langkah nyata untuk menerapkan yang telah kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan agar bisa diimplementasikan. Misalnya, jika memerlukan perangkat lunak tertentu maka perangkat lunak tersebut harus sudah diinstal. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan harus dibuat sesuai dengan keinginan atau rancangannya.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Proses untuk melihat apakah yang telah kita buat berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi dilakukan pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap tahap di atas dinamakan formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

4. Minat Belajar

a. Definsi Minat Belajar

Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.¹⁷ Belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan. Teori konstruktivisme juga berpendapat bahwa membangun kemampuan kognitif melalui tindakan yang termotivasi dengan sendirinya terhadap lingkungan.

Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Minat (interest) secara sederhana dapat dipahami sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu hal. Istilah minat merupakan terminologi aspek kepribadian, yang menggambarkan adanya kemauan, dorongan yang timbul dari dalam diri individu.

Berdasarkan pengertian minat dan belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu keinginan atau kemauan yang disengaja dengan adanya perhatian, sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Minat dapat mempengaruhi bakat. Sehubungan dengan bakat, dalam Al-Qur'an telah dijelaskan pada surah Al-Isra' ayat 84

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ ۖ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا

¹⁷ Agus Suprijono, *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2015, hlm. 3.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Artinya:

Katakanlah: "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya.

Ketika minat bersinergi dengan bakat yang ia miliki maka bakat seorang anak akan berkembang dengan baik. Namun sebaliknya, ketika minat seorang anak tidak bersinergi dengan bakat yang ia miliki maka bakatnya tidak akan berkembang dengan baik.

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya.¹⁸ Siswa tidak merasa tertarik akan bahan pelajaran tersebut. Terlihat siswa pasif dan tidak mau bertanya kepada guru. Selain itu siswa merasa materi itu tidak penting sehingga tugas sekolah atau PR yang diberikan tidak dikerjakan. Kasus lainnya, siswa enggan datang tepat waktu maupun enggan datang ke sekolah ketika mata pelajaran yang tidak disukai ada pada hari itu. Dengan adanya bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat dapat memicu keingintahuan siswa dalam belajar.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi siswa yang kurang berminat dalam belajar adalah menjelaskan hal-hal yang menarik dan mengaitkannya dengan pelajaran yang sedang dipelajari. Menjelaskan hal-hal yang menarik tidak terlepas dari bagaimana

¹⁸ Slameto, *Op.Cit.*, hlm. 57.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

seorang guru itu mengemas pembelajaran atau berkaitan dengan minat situasional siswa. Teknik atau cara atau yang lebih dikenal dengan metode adalah salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam menyajikan pembelajaran yang menarik.

b. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar peserta didik menurut Sukartini yang dikutip oleh Donni terdiri dari:

- 1) Keinginan untuk mengetahui atau memiliki sesuatu
- 2) Obyek-obyek atau kegiatan yang disenangi
- 3) Jenis kegiatan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi
- 4) Upaya-upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan atau rasa senang terhadap objek atau kegiatan tertentu.¹⁹

Adapun indikator yang dapat digunakan dalam mengukur minat yaitu:

- 1) Perasaan senang dan ketertarikan untuk belajar (Aspek ketertarikan); dimana siswa menyenangi atau menyukai pelajaran.
- 2) Menunjukkan perhatian saat belajar (Aspek keberartian); dimana siswa menilai manfaat pelajaran bagi dirinya.
- 3) Keterlibatan dalam belajar (Aspek keterlibatan); dimana siswa merasa terlibat dan berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar.²⁰

¹⁹Donni Juni Priansa, *Kinerja dan Profesionalisme Guru: Fokus pada Peningkatan Kualitas Pendidikan Sekolah dan Pembelajaran*, Alfabeta, Bandung, 2014 hlm. 284.

²⁰ Karunia Eka Lestari dkk, *Penelitian Pendidikan Matematika*, PT Refika Aditama, Bandung, 2017, hlm. 93

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Cara Mengukur Minat

Djamarah menyatakan bahwa minat merupakan suatu kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktifitas. Adanya minat dapat diketahui melalui suatu pengukuran dengan menggunakan alat ukur tertentu. Minat dapat diukur dengan cara sebagai berikut:

1) Observasi

Mengamati minat siswa dalam kondisi wajar dan dapat dilakukan dalam setiap situasi baik di luar maupun di dalam kelas.

2) Interview

Interview atau wawancara baik digunakan dalam mengukur minat, karena siswa akan lebih mudah terbuka dalam membicarakan keinginannya.

3) Kuesioner / Angket

Angket yaitu dengan mengajukan pertanyaan secara tertulis. Isi pertanyaan angket tidak jauh berbeda dengan wawancara dan angket lebih efisien.²¹

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat

Menurut Slameto, faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah faktor intern dan faktor ekstren.

1) Faktor Intern

- a) Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh

²¹ Hurlock Elizabeth B, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* edisi kelima alih Bahasa Istiwidayanti & Soedjarwo, Jakarta, 2007, PT Erlangga

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b) faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan dan kesiapan

2) Faktor Ekstren

- a) Faktor keluarag, seperti cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan eknomi keluarga, pengertian orang tua da latar belakang kebudayaan.
- b) Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.²²

e. Macam-Macam Minat

Setiap individu peserta didik memiliki berbagai macam minat dan potensi. Menurut Krapp, ada tiga kategori minat peserta didik, yaitu:

- 1) Minat personal yang terkait erat dengan sikap dan motivasi atas mata pelajaran tertentu, atau dapat diartikan dengan minat peserta didik dalam pilihan mata pelajaran.
- 2) Minat situasional yang berkaitan dengan tema pelajaran yang diberikan.
- 3) Minat psikologikal yang berkaitan erat antara minat personal dengan minat situasional.²³

Minat diklasifikasikan menjadi empat jenis menurut Super dan Crites Adams dalam Shaleh dan Wahab yaitu:

²² Donni Juni Priansa, *Op. Cit.*, hlm. 284

²³ Donni Juni Priansa, *Op. Cit.*, hal. 283

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) *Expressed interest* atau minat yang diekspresikan adalah minat yang diungkapkan dengan cara meminta kepada siswa untuk menyatakan atau menuliskan kegiatan-kegiatan baik berupa tugas maupun bukan tugas yang disenangi dan yang paling tidak disenangi.
- 2) *Manifest interest* atau minat yang nyata diungkapkan dengan cara mengobservasi atau melakukan pengamatan secara langsung terhadap aktivitas-aktivitas yang dilakukan siswa atau dengan mengetahui hobinya.
- 3) *Tested interest* adalah minat yang diungkapkan yang digunakan sebagai cara untuk menyimpulkan dari hasil jawaban yang diberikan
- 4) *Inventoried interest* adalah minat yang diungkapkan dengan menggunakan alat-alat.²⁴

Menurut Slameto dalam Zalyana, minat belajar dapat diekspresikan dalam bentuk :

- 1) Pernyataan lebih menyukai sesuatu dari yang lain.
- 2) Partisipasi dalam suatu aktivitas belajar seperti kehadiran, mencatat, bertanya dan sebagainya.
- 3) Cenderung memberikan perhatian terhadap objek tersebut.²⁵

²⁴ Abdul Rahman Shaleh dan Muhib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar (dalam Perspektif Islam)*, Jakarta, 2004, Kencana, hlm. 267

²⁵ Zalyana, *Psikologi Pembelajaran*, CV. Mutiara Pesisir Sumatra, Pekanbaru, 2014, hlm.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan dilakukan dengan maksud untuk menghindari duplikasi pada desain dan temuan peneliti. Disamping itu untuk menunjukkan keaslian peneliti bahwa topik yang diteliti belum pernah diteliti oleh peneliti terdahulu, maka sangat membantu peneliti dalam memilih dan menetapkan desain penelitian yang sesuai, karena peneliti memperoleh gambaran dan perbandingan desain-desain yang telah dilaksanakan.

Media kotak belajar ajaib ini sebelumnya sudah pernah diteliti dan dikembangkan oleh peneliti sebelumnya. Sugeng Harnanto pada tahun 2016 telah melakukan penelitian dengan judul penelitian alat peraga kotak belajar ajaib (kobela) dalam pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar pada materi perkalian dan pembagian dan mengetahui efektivitas alat peraga kobela. Kobela yang dikembangkan oleh Sugeng terdiri dari kotak, alat, dan kartu soal. Kotak dan alat dirangkai menjadi satu bagian, sedangkan kartu soal sebagai materi pengayaan atau perbaikan.²⁶

Yang membedakan penelitian ini dan yang telah dikembangkan sebelumnya adalah pada pengembangan media yang memodifikasi kotak dari kardus bekas menyerupai lemari dan pengembangan pada materi sumber daya alam yang menghadirkan kartu berupa gambar berhubungan dengan sumber daya alam. Kartu yang berfungsi sebagai media yang memudahkan siswa dalam mengklasifikasikan sumber daya alam dan bukan sebagai pengayaan

²⁶ Sugeng Harnanto, *Alat Peraga Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah “Pendidikan Dasar” Volume III No. 1 Januari 2016

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifudin Kasim Riau

atau perbaikan seperti yang dilakukan oleh Sugeng. Kobela yang dikembangkan oleh peneliti memungkinkan siswa untuk belajar dan mencari tahu sendiri mengenai materi sumber daya alam.

Pada tahun 2018, Deviana dan Yoyok melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *Magic Box Plinko* pada mata pelajaran IPA materi Ekosistem untuk Siswa kelas V SDN Lakarsantri III Surabaya”, dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media *Magic Box Plinko* sangat tepat dan layak untuk diaplikasikan pada proses pembelajaran siswa di SDN Lakarsantri III Surabaya.²⁷ Penelitian yang dilakukan oleh Deviana dan Yoyok ini hanya melihat hasil pengembangan media saja.

Penelitian yang dilakukan oleh Yenti Lestari dkk yang berjudul penggunaan media kotak ajaib pada pembelajaran perkalian untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.²⁸ Haris Dibdyaningsih juga melakukan penelitian yang berjudul *Effects od magic box in innovating Interactive Media in Teaching Vocabulary* untuk melihat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa inggris. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Haris, diketahui bahwa media kotak ajaib ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terutama

²⁷ Deviana dan Yoyok, *Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Plinko pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem untuk Siswa Kelas V SDN Lakarsantri III Surabaya*, JPgSD Volume 06 Nomor 11 Tahun 2018, 2084-2093

²⁸ Lestari dkk, *Penggunaan Media Kotak Ajaib pada Pembelajaran Perkalian untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD*, PGSD FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

siswa yang lama dalam memahami materi pembelajaran dan media tersebut dapat menciptakan kreativitas siswa dalam memahami materi.²⁹

Luthfia Nur Karlafi melakukan penelitian yang berjudul pengembangan media kotak ajaib pada materi organ pernapasan pada hewan siswa kelas V Sekolah Dasar Tahun 2017/2018 yang menunjukkan bahwa media kotak ajaib praktis dalam memahami materi organ pernapasan pada hewan.³⁰

C Kerangka Pikir

Proses pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara guru dan siswa, adanya stimulus dan respon sehingga proses pembelajaran memberi dampak kepada hasil pembelajaran. Agar hasil belajar dapat meningkat dan proses pembelajaran berjalan dengan baik maka diperlukan sebuah media yang dapat melancarkan proses pembelajaran dengan baik dan efisien.

Penggunaan media pembelajaran yang sama oleh guru tidak selamanya bisa digunakan pada semua materi pelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang sama dalam waktu yang lama akan membuat siswa bosan dalam belajar, siswa tidak ada ketertarikan terhadap materi yang diajarkan sehingga siswa tidak paham dengan apa yang sedang dipelajarinya. Dalam proses pembelajaran seharusnya guru menggunakan media pembelajaran yang sudah dipertimbangkan yang telah memenuhi persyaratan untuk digunakan, baik dari efisiensinya, isi, tampilan maupun kemudahannya, jadi

²⁹ Haris Divdyaningsih, *Effects of "Magic Box" in Innovating Interactive Media in Teaching Vocabulary*, English Teaching Journal Volume 3 No 1 May 2015.

³⁰ Luthfia Nur Karlafi, *Pengembangan Media Kotak Ajaib pada Materi Organ Pernapasan pada Hewan Siswa Kelas V SD Tahun 2017/2018*, Simki- Pedagogia Volume 02 No. 04 Tahun 2018 ISSN: 2599-073X

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

guru tidak terfokus pada metode ceramah dan buku paket saja pada saat mengajar.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan mampu memberi pengaruh terhadap pembelajaran serta menimbulkan minat belajar sambil bermain dalam mata pelajaran IPA yaitu dengan menggunakan media pembelajaran kotak belajar ajaib (kobela). Dengan penggunaan media pembelajaran kotak belajar ajaib (kobela), siswa akan bersemangat untuk belajar, siswa lebih mudah memahami materi. Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Berikut disajikan bagan kerangka berpikir pada Gambar 2.1.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifuddin Syarif



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian adalah:

1. Bagaimana tingkat kevalidan media kotak belajar ajaib (kobela) yang dikembangkan ?
2. Apakah media kotak belajar ajaib (kobela) mampu meningkatkan minat belajar siswa ?

E. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_0 :Penggunaan media Kotak Belajar Ajaib (kobela) tidak dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi sumber daya alam

H_a :Penggunaan media Kotak Belajar Ajaib (kobela) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi sumber daya alam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018 / 2019 pada tanggal 10 Mei 2019 sampai 24 Mei 2019 di Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota.

B. Model Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model (*Research and Development*) *R & D* melalui desain ADDIE. Penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹

Model ADDIE merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.² Peneliti memilih model ADDIE karena menurut peneliti, model ADDIE merupakan model pengembangan yang mudah dilaksanakan dan memiliki tahapan yang terstruktur dan sangat jelas dalam pelaksanaannya. Selain itu, menurut Benny A. Pribadi bahwa salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan

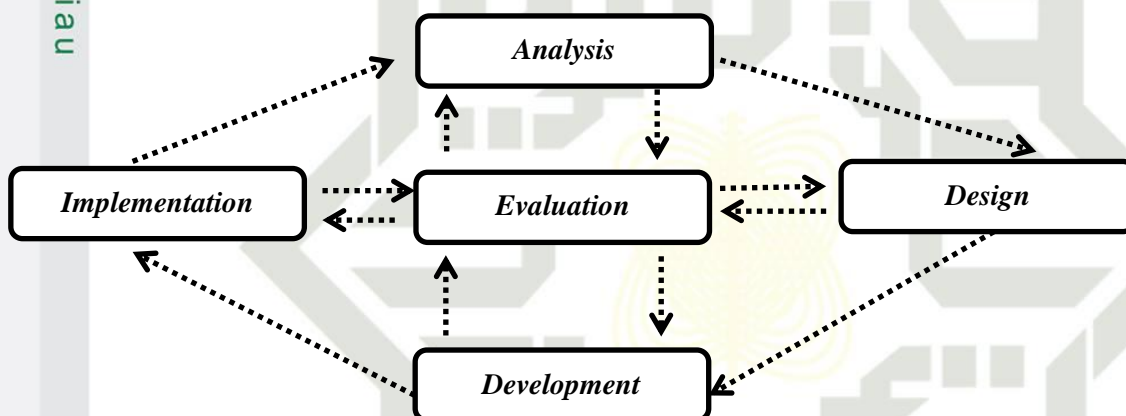
¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2013, hlm. 297.

² Amor Neolaka, *Metode Penelitian dan Statistik*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 34

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari oleh model ADDIE.³

Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Impelmentation*, *Evaluation*. Menurut Multiyaningsih berdasarkan langkah-langkah pengembangan produk, model ADDIE lebih rasional dan lebih lengkap dari pada model pengembangan lain salah satunya mode 4D.⁴ Adapun tahapan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar berikut:⁵



Gambar 3.1: Siklus Tahapan Model ADDIE

Nana Syaodih Sukmadinata juga mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.⁶ Penelitian ini lebih mengarahkan untuk menghasilkan sebuah produk dengan diuji kepraktisannya melalui

³ Benny A Pribadi, *Model Desain desain sistem pembelajaran*, Dian Rakyat, Jakarta, 2010. hlm.125

⁴ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, Alfabeta, Bandung, 2014, hlm. 166

⁵ Made Tegeh dan I made Kirna, "pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model". Dalam jurnal dosen jurusan Teknologi Pendidikan FIP Undikshadan Dosen Jurusan Pendidikan Kimia FMIPA Undiksha, ISSN 1829-5282, hlm. 16

⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm, 164.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

validator (kepada ahlinya). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kotak belajar ajaib (Kobela).

Prosedur Pengembangan

Menurut Dick dan Carry dalam Endang Mulyatiningsih ada lima tahapan dalam model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Tahapan-tahapan tersebut antara lain:⁷

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Langkah analisis terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja atau *performance analysis* dan analisis kebutuhan atau *need analysis*.⁸ Tahapan ini dijelaskan secara rinci yaitu:

a. Analisis Kinerja

Analisis kerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen.⁹

Dalam penelitian, analisis kinerja ini bertujuan untuk mengetahui dan mengklarifikasi masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

Permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran yaitu masih rendahnya minat siswa pada saat proses belajar mengajar. Dari masalah tersebut diperlukan sebuah solusi berupa perbaikan kualitas manajemen dalam proses pembelajaran. Solusi yang dapat dilakukan yaitu melakukan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran

⁷ Endang Mulyatiningsih, *Op. Cit.* hlm. 200-202.

⁸ Benny A pribadi *Op. Cit.* hlm. 125

⁹ Benny A. Pribadi. *Op. Cit.* hlm. 128

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang sebelumnya guru membangkitkan minat siswa dengan cara membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dengan bermain menggunakan media kotak belajar ajaib (kobela).

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan minat siswa. Analisis ini dilakukan dengan cara memperhatikan usia siswa yang akan menggunakan media pembelajaran yang dirancang untuk peserta didik kelas IV. Media pembelajaran dibuat sesuai dengan kurikulum, standar kompetensi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, serta unsur minat belajar.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tiga tahap berikut:

a. Perancangan Desain Produk

Peneliti mulai merancang desain produk pembelajaran dengan konsep sesuai dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Tahap perancangan ini juga dilakukan untuk merancang desain media yang cocok untuk anak SD dan kompetensi yang digunakan pemilihan warna dan motif yang digunakan dalam media yang akan dikembangkan nantinya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Penyusunan Aturan Penggunaan Media

Produk media pembelajaran yang dikembangkan memiliki bentuk seperti kotak dan di dalamnya terdapat kotak-kotak lain serta kartu bergambar yang berhubungan dengan materi yang terdapat dalam kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam tahap analisis, sehingga perlu dibuat peraturan yang nantinya bisa mengarahkan siswa untuk dapat menggunakan media dengan baik.

c. Menyusun Instrumen Penilaian Produk

Pada tahap ini peneliti mulai membuat instrumen penilaian produk. Instrumen penilaian pada penelitian ini berupa angket yang ditujukan untuk ahli materi (dosen mata kuliah Pembelajaran IPA dan Tadris IPA), ahli media (dosen mata kuliah Inovasi Pembelajaran IPA SD), dan siswa sebagai sasaran implementasi produk meningkatkan minat siswa.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Langkah pengembangan merupakan kegiatan realisasi rancangan produk. Pada tahap ini, kerangka yang masih konseptual direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Pada tahap pengembangan ini, kegiatan yang dilakukan adalah:

a. Pembuatan Produk

Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pencetakan produk. Semua komponen yang telah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh dengan alat-alat pendukung pada media kotak belajar ajaib (kobela).

b. Validasi

Pada tahap ini produk awal divalidasi oleh ahli materi dosen mata kuliah Pembelajaran IPA SD/MI yaitu Ibu Susilawati, M.Pd yang bertugas di UIN SUSKA Riau dan ahli media yaitu Bapak Dr. Rian Vebrianto, M. Ed sebagai dosen mata kuliah Inovasi Pembelajaran IPA SD/MI di UIN SUSKA Riau. Hasil validasi berupa komentar, saran, dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan.

c. Revisi I

Pada tahap ini produk direvisi berdasarkan komentar, saran, dan masukan dari ahli materi (dosen mata kuliah Inovasi Pembelajaran IPA SD), dan ahli media (dosen dosen mata kuliah Inovasi Pembelajaran IPA SD).

4. Tahap (*Implementation*)

Tahap (*Implementation*) merupakan perelisasian tahap desain dan pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan uji coba media kotak belajar ajaib (kobela) kepada siswa. Media yang akan di implementasikan sudah dinyatakan valid oleh validator dan layak untuk di uji cobakan ke siswa. Implementasi dilakukan untuk mendapatkan data kepraktisan dan minat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa setelah menggunakan media. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap implementasi :

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini produk diujicobakan kepada 10 siswa dari kelas IV Uhud SD Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota. Pada uji coba kelompok kecil dibagikan skala untuk melihat tingkat kevaliditan dan melihat kepraktisan media terhadap minat belajar siswa.

b. Revisi II

Revisi dilakukan berdasarkan kelemahan yang ditemukan pada saat uji coba kelompok kecil. Revisi ini untuk memperbaiki kelemahan pada media ataupun instrumen yang digunakan.

c. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini, produk akan diujicobakan kepada 20 siswa kelas IV Jabal Nur SD Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota untuk melihat pengaruh terhadap minat belajar siswa. Pada tahap ini siswa akan diukur melalui skala yang telah teruji tingkat kevaliditannya.

d. Revisi III (jika diperlukan)

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap pemberian nilai terhadap media yang dikembangkan. Tujuan evaluasi ini untuk menganalisis validitas media, kepraktisan media, dan minat siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan pada tahap implementasi. Evaluasi terbagi 2 yaitu



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Formatif dan Sumatif. Formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan.

Evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap siswa.¹⁰ Evaluasi Formatif dilakukan pada setiap tahapan analisis, perancangan, pengembangan dan implementasi. Tahap analisis, evaluasi dilakukan berdasarkan kurikulum 2013, kriteria memilih media pembelajaran dan elemen-elemen yang terdapat dalam kotak belajar ajaib (kobela). Tahap pengembangan, evaluasi dilakukan berdasarkan angket yang telah diisi validator.

Tahap implementasi, evaluasi dilakukan berdasarkan angket yang diisi oleh siswa. Sedangkan, evaluasi sumatif dilakukan terhadap siswa setelah menggunakan media kotak belajar ajaib (kobela) melalui angket minat belajar siswa.

Berikut disajikan alur pengembangan media kotak belajar ajaib (kobela) pada materi sumber daya alam untuk meningkatkan minat belajar siswa berdasarkan model *ADDIE* di mulai dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

¹⁰ Made Tegeh dan I made Kirna, “pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan *ADDIE Model*”. Dalam jurnal dosen jurusan Teknologi Pendidikan FIP Undiksha Dosen Jurusan Pendidikan Kimia FMIPA Undiksha, ISSN 1829-5282, hlm. 22

TABEL 3.1
ALUR PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK BELAJAR AJAIB
(KOBELA)

No	Tahap ADDIE	Bentuk Kegiatan
1	Analysis	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa 2) Mengidentifikasi pelaksanaan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi sumber daya alam secara umum di sekolah dasar saat ini. 3) Menganalisis dan mengidentifikasi proses pelaksanaan pembelajaran ilmu pengetahuan social materi sumber daya alam di seklaah yang sedang berlangsung. 4) Melakukan analisis terhadap perencanaan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Hal ini dapat dilihat pada silabus, RPP, pengembangan materi ajar, penggunaan media pembelajaran, penyusunan alat evaluasi yang digunakan oleh guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dan tingkat kesuksesan guru mengajar. 5) Melakukan analisis tehdp pelaksanaan proses pembelajaran pada materi sumber daya alam di kelas. Hal yang menjadi focus analisis adalah kesesuaian perencanaan pembelajaran yang tertuang pada silabus dan RPP dengan pelaksanaan pembelajaran, kemampuan guru melakukan pengelolaan kelas, penguasaan materi pelajaran, kemampuan pemberian motivasi, pemberian penghargaan kepada siswa, kemampuan merancang dan menggunakan alat evaluasi. 6) Mengevaluasi kemampuan melakukan umpan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Tahap ADDIE	Bentuk Kegiatan
2		<p>balik (<i>feed back</i>) pada mata pelajaran ilmu pengetahuan social materi sumber daya alam.</p>
3	Design	<ol style="list-style-type: none"> 1) Merumuskan dan merancang media kotak belajar ajaib (kobela) 2) Merencanakan langkah-langkah penggunaan media kotak belajar ajaib (kobela) pada materi sumber daya alam. 3) Menyusun instrumen penilaian produk yang ditujukan untuk ahli materi dan ahli media pembelajaran.
3	Development	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menyusun media kotak belajar ajaib (kobela) yang akan dikembangkan. 2) Memperbaiki bagian tertentu yang belum sempurna. 3) Menguji konsistensi media kobela yang telah disusun yakni melibatkan pakar ahli media dan ahli materi pembelajaran. 4) Merevisi dan menyempurnakan media kotak belajar ajaib (kobela) berdasarkan saran ahli materi dan ahli media pembelajaran. 5) Mengembangkan media kobela yang diselaraskan dengan silabus, RPP, materi pembelajaran ilmu pengetahuan social pada materi sumber daya alam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

No	Tahap ADDIE	Bentuk Kegiatan
4	Implementation	1) Menggunakan media kobela kepada kelompok kecil untuk melihat tingkat kevalidan dan kepraktisan media. 2) Merevisi media yang telah diuji cobakan 3) Menggunakan media kobela kepada kelompok besar yaitu uji coba lapangan
5	Evaluation	1) Melakukan analisis terhadap hasil pelaksanaan media kotak belajar ajaib atau kobela (analisis awal, analisis uji coba, analisis hasil implementasi, dan analisis uji akhir), 2) Merevisi media kobela jika diperlukan. 3) Menghasilkan media kotak belajar ajaib (kobela) pada materi sumber daya alam untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Alur pengembangan media kotak belajar ajaib (kobela)

Adapun prosedur penelitian pengembangan ini dapat dilihat pada Gambar 3.2.

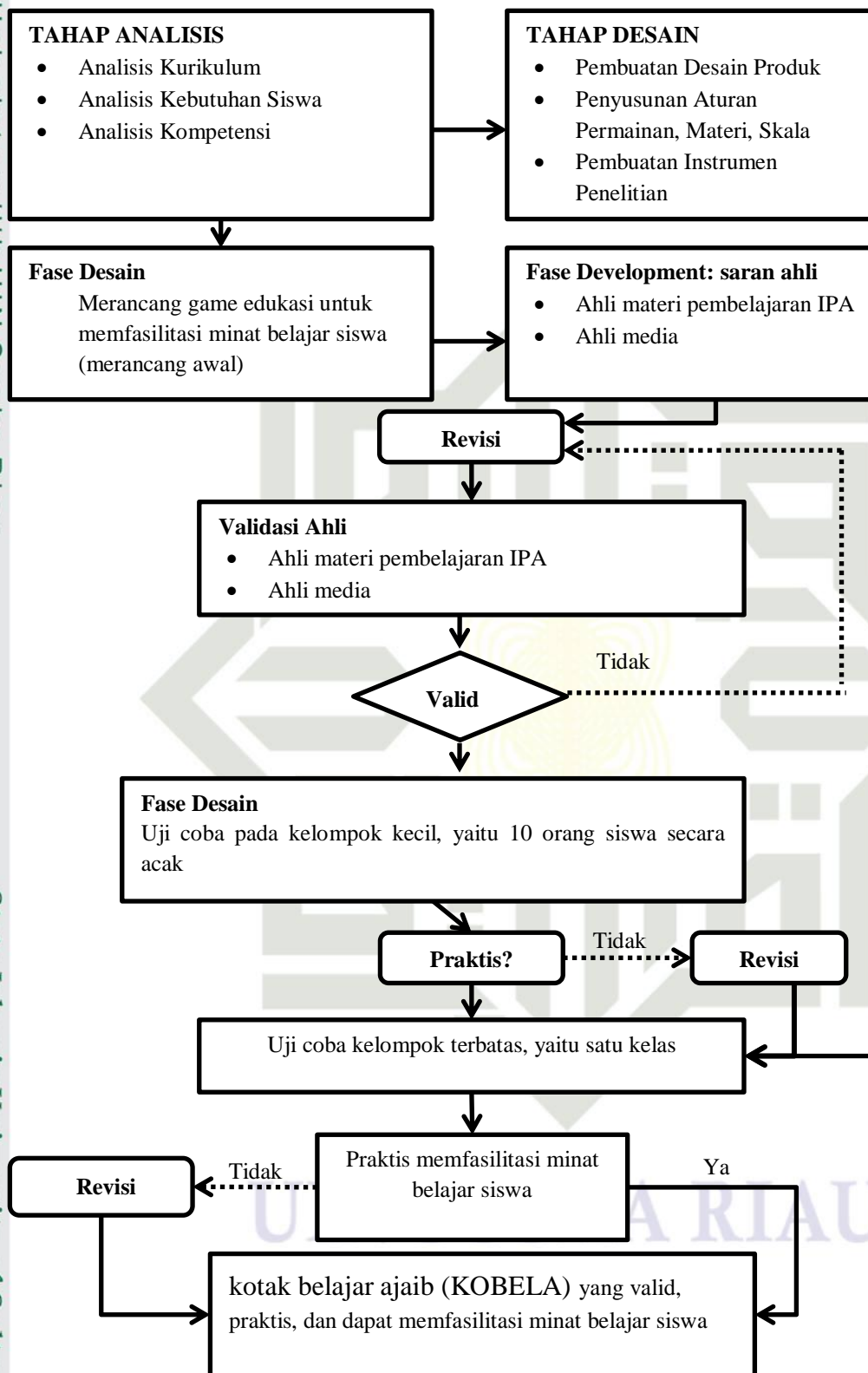
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 3.2
Prosedur Penelitian

D. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan dengan beberapa cara, yaitu:

a. Uji Coba Validitas Kotak Belajar Ajaib (kobela)

Uji validitas kotak belajar ajaib dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Ahli materi untuk melihat kevalidan dari Kotak Belajar Ajaib baik dari segi kualitas isi dan pembelajaran. Berikut aspek penilaian ahli materi.

TABEL. 3.2
INDIKATOR PENILAIAN AHLI MATERI

No	Variabel Validitas
1	Aspek kelayakan isi
2	Aspek kelayakan penyajian

Sumber: Karunia Eka

Ahli media untuk melihat kevalidan suatu produk dilihat dari segi interaksi pembelajaran, maupun bentuk. Berikut aspek penilaian ahli media:

TABEL 3.3
INDIKATOR PENILAIAN AHLI MEDIA

No	Variabel Validitas
1	Aspek Kejelasan bahasan
2	Aspek Penyajian
3	Aspek Kelayakan tampilan menyeluruh

Sumber: Karunia Eka

Uji validitas dilakukan dengan lembar validasi. Pengumpulan data uji validitas ahli media dan materi dengan menggunakan angket.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Uji Coba Kepraktisan Kotak Belajar Ajaib (kobela)

Uji coba kepraktisan media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Tingkat kepraktisan media pembelajaran di nilai dari variabel minat siswa dan tampilan media, proses penggunaan, serta waktu. Uji coba kepraktisan dilakukan terhadap kelompok kecil dan kelompok terbatas. Aspek penilaian dari angket ini sebagai berikut:

TABEL 3.4
INDIKATOR PENILAIAN PRAKTIKALITAS

No	Variabel Validitas
1	Aspek Pembelajaran
2	Rekayasa Media
3	Komunikasi Visual

Sumber: Karunia Eka

1) Uji Coba Media terhadap Kelompok Kecil

Uji coba kepraktisan kelompok kecil dilakukan terhadap 5 sampai 15 orang siswa. Uji coba kepraktisan kelompok kecil dilaksanakan dengan mengimplementasikan media kotak belajar ajaib (kobela). Uji coba kepraktisan kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui apakah di dalam media kotak belajar ajaib (kobela) masih ditemukan kesalahan dan meminta saran perbaikan berdasarkan kendala yang ditemukan oleh siswa.

2) Uji coba Media kelompok terbatas

Uji coba kepraktisan kelompok terbatas dilakukan terhadap siswa satu kelas dengan jumlah 20 siswa. Pada uji coba kepraktisan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kelompok terbatas bertujuan untuk memperoleh data dan mengevaluasi produk serta tujuan ketercapaian produk.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba untuk melihat kevalidan produk ialah ahli media dan ahli materi. Subjek uji coba untuk melihat produk ialah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota, baik untuk kelompok kecil maupun kelompok terbatas. Pengambilan subjek uji coba untuk kelompok kecil yaitu kelas IV Uhud yang dipilih secara acak dan kelompok terbatas yaitu peserta didik kelas IV Jabal Nur yang dipilih berdasarkan rekomendasi guru.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan wawancara. Wawancara ini digunakan untuk mengetahui keadaan pembelajaran di sekolah tersebut dan menentukan materi yang akan dikembangkan pada media kotak belajar ajaib (kobela)

b. Angket

Angket atau *questionnaire* merupakan alat penelitian berupa daftar pertanyaan untuk memperoleh keterangan dari sejumlah

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

responden.¹¹ Teknik ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar minat siswa terhadap materi yang disampaikan dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis melalui sebuah daftar pertanyaan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi ini dilakukan untuk mengetahui sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa, sarana dan prasarana yang ada di Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Angket minat belajar siswa digunakan untuk mengetahui sejauh mana minat siswa terhadap materi yang disampaikan. Kisi-kisi angket disusun berdasarkan skala Likert. Pernyataan yang diajukan terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif. Responden memilih jawaban dengan memberi tanda *chek* (✓) pada salah satu kolom jawaban yang tersedia.

Aspek-aspek yang digunakan dalam mengukur minat berdasarkan kepada 3 aspek yaitu: aspek ketertarikan; dimana siswa menyenangi atau menyukai pelajaran, aspek keberartian; dimana siswa menilai manfaat materi tersebut bagi dirinya, dan aspek keterlibatan; dimana siswa merasa terlibat dan berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar.¹²

a. Pembinaan Angket Minat Belajar

¹¹ *Ibid*, hal. 44

¹² Karunia Eka Lestari dkk, *Penelitian Pendidikan Matematika*, PT Refika Aditama, Bandung, 2017, hlm. 93

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Peneliti telah menyusun daftar angket minat belajar dan telah divalidasi oleh dosen ahli. Butir pernyataan yang ada pada angket minat belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana minat siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Angket minat yang telah disusun memiliki dua kategori yaitu instrinsik dan ekstrinsik.

TABEL 3.5
BUTIR PERTANYAAN ANGKET

Minat Belajar	Butir Pertanyaan
Intrinsik	Saya giat belajar walau tanpa di suruh
	Di rumah, saya membaca buku pelajaran yang akan dipelajari besok
	Saya bertanya kepada guru jika tidak mengerti
	Saya hanya mengerti belajar dari buku paket yang disediakan sekolah
	Saya juga belajar dari buku lain selain buku paket dari sekolah
	Saya selalu bersemangat mengikuti pelajaran
	Saya ngobrol dengan teman sebangku, ketika guru sedang mengajar
	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran
	Jika ada pelajaran kosong, maka saya mempelajari kembali pelajaran sebelumnya
ekstrinsik	Saya suka belajar karena diminta oleh guru
	Saya bersemangat belajar karena guru menerangkan pelajaran dengan sesuatu (media) yang saya sukai
	Saya tidak memperhatikan guru, saat guru tidak menggunakan media atau sesuatu yang saya sukai
	Saya lebih suka bertanya kepada teman jika saya tidak mengerti
	Saya giat belajar karena termotivasi nasehat guru
	Saya kurang bersemangat mengikuti pelajaran, jika materi yang disampaikan guru tidak saya pahami
	Saya malas datang tepat waktu ketika ada mata pelajaran yang tidak saya sukai

Sumber: Karunia Eka

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Diketahui bahwa angket minat belajar yang disusun oleh peneliti terdiri dari 3 indikator minat belajar dan terdiri dari 2 macam minat belajar yaitu intrinsik sebanyak 9 pernyataan dan ekstrinsik sebanyak 7 pernyataan, dengan total keseluruhan pernyataan 16.

Untuk memperoleh angket yang memiliki validitas dan reabilitas yang baik dan dapat diterima, maka peneliti melakukan validitas ke beberapa siswa untuk menyatakan bahwa angket tersebut valid. Validitas menggunakan *product moment* dan reabilitas yang digunakan peneliti adalah *Cronbach's Alpha* yang digunakan sebagai konsistensi dari item-item yang mempelajari konstruksi yang sama. Rentang kategori minat belajar siswa ditetapkan menggunakan persamaan statistic yang disesuaikan dengan data. Jumlah aspek yang diamati ada 16, maka skor maksimal = 16×5 dan skor minimal 15×1 . Klasifikasi skor terhadap minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel

3.6

TABEL 3.6 SKOR MINAT BELAJAR

Skor	Kategori
16-28	Sangat Rendah
29-41	Rendah
42-54	Sedang
55-67	Tinggi
68-80	Sangat Tinggi

Olahan data: 2019

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Indikator Minat

Dalam mengukur minat belajar matematika siswa, penulis mencoba merangkum indikator-indikator berdasarkan aspek-aspek minat di atas. Indikator minat belajar: 1) Ketertarikan: belajar tanpa adanya paksaan, perasaan siswa saat belajar dengan model yang ditentukan guru; 2) Keberartian: konsentrasi siswa saat mengikuti pelajaran, kemauan siswa untuk belajar dari buku lain; 3) Keterlibatan: kehadiran siswa dalam mengikuti pelajaran, perhatian siswa dalam memahami materi pelajaran, kesadaran siswa untuk bertanya. Sebaran item minat belajar sesuai dengan indikator dapat dilihat pada Tabel 3.7.

TABEL 3.7 SEBARAN ITEM MINAT

Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
		F (+)	UF (-)	
1.Ketertarikan	1.1 Belajar tanpa adanya paksaan	1,3	2	3
	1.2 Perasaan siswa saat belajar dengan model yang ditentukan guru	4	5	2
2.Keberartian	2.1 Konsentrasi siswa saat mengikuti pelajaran	15	14	2
	2.2 Kemauan siswa untuk belajar dari buku lain	8	7	2
3.Keterlibatan	3.1 Perhatian siswa dalam memahami materi pelajaran	11, 16	12	3
	3.2 Kesadaran siswa untuk bertanya	6	10	2
	3.3 kehadiran siswa dalam mengikuti pelajaran	9	13	2

Sumber: Karunia Eka

5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam mengumpulkan data atau informasi yang berhubungan dengan penelitian. Penggunaan instrumen juga merupakan alat untuk mengukur variabel penelitian.¹³ Instrumen yang baik harus memenuhi persyaratan validitas.¹⁴ Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen.¹⁵ Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket (*pretest* dan *posttest*). Angket ini digunakan kepada siswa yang telah menggunakan media dan kepada para ahli yang digunakan untuk memvalidasi media hasil pengembangan. Angket berisi beberapa penilaian tentang sistematika dan isi pada media serta memuat komentar dan saran yang nantinya akan digunakan sebagai bahan revisi selanjutnya. Melalui penilaian validator pada angket dapat diketahui kevalidan suatu media sebagai bahan ajar. Sebuah Suatu produk dikatakan valid apabila mampu digunakan sebagai alat ukur yang mampu mengukur dengan tepat sesuai dengan kondisi responden yang sesungguhnya.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen penelitian pengembangan yang meliputi aspek validitas dan kepraktisan. Aspek validitas digunakan untuk memperoleh data yang menyatakan kevalidan isi dan konstruk media yang dikembangkan. Terdapat tiga instrumen penelitian pada aspek validitas, yaitu instrumen untuk validasi ahli teknologi pendidikan dan ahli materi pembelajaran serta validitas

¹³ Sugiyono, *Op. Cit.*, hlm.102

¹⁴ Tukiran Taniredja & Hidayati Mustafidah, *Penelitian Kuantitatif*, Alfabeta, Bandung,

2011, hlm. 41

¹⁵ *Ibid*, hlm. 42

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

angket minat belajar. Instrumen untuk validasi ahli materi pembelajaran digunakan kepada validator ahli materi untuk memperoleh data yang menyatakan kevalidan aspek materi dan aspek pembelajaran dari media yang dikembangkan. Instrumen untuk angket minat belajar diberikan kepada ahli bahasa. Sedangkan instrumen untuk validasi ahli teknologi pendidikan digunakan kepada validator ahli tampilan untuk memperoleh data yang menyatakan kevalidan aspek tampilan dari media yang dikembangkan.

Aspek kepraktisan digunakan untuk memperoleh data yang menyatakan kepraktisan media yang dikembangkan. Peneliti memakai instrumen penelitian pada siswa atau pengguna media, yaitu angket. Angket ini digunakan kepada siswa yang telah menggunakan media, agar memperoleh data yang menyatakan kepraktisan dari media yang dikembangkan.

Angket minat belajar digunakan untuk memperoleh data tentang peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media dengan cara membandingkan skor *pretest* dan *posttest*

a. Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus aturan aturan yang ada, sesuai dengan pendekatan penelitian yang ada. Analisis data merupakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul.¹⁶

Kegiatan dalam analisis data yaitu mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel, dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif yang mendeskripsikan hasil penilaian validitas dan kepraktisan media.

1) Analisis Deskriptif Kualitatif

Menurut Miles dan Huuberman, analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Analisis deskriptif kualitatif pada penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli materi pembelajaran dan ahli teknologi pendidikan berupa saran dan komentar mengenai perbaikan media kotak belajar ajaib (kobela).

¹⁶ Sugiyono, *Op. Cit.* hlm 147.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Analisis Deskriptif Kuantitatif

Metode analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum. Objek yang diteliti pada penelitian ini adalah persepsi responden mengenai kelayakan produk bahan ajar berupa media dan minat belajar siswa setelah menggunakan media.

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket. Angket yang digunakan dalam melihat kelayakan media menggunakan format skala perhitungan *rating scale*. *Rating scale* merupakan cara pengumpulan data dimana data yang diperoleh berupa angka-angka yang kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.¹⁷ Adapun tabel skala angket dapat dilihat pada Tabel 3.8.

¹⁷ Ali hamzah, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, Rajawali Pers, Jakarta, 2014, hlm.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TABEL 3.8
SKALA ANGKET

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber: Ali Hamzah

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif yang mendeskripsikan hasil uji validitas dan kepraktisan media kotak belajar ajaib (KOBELA).

a) Analisis Hasil Validitas

Analisis data yang diperoleh dari angket dengan *rating scale* diperoleh dengan cara:

- i. Menentukan skor maksimal ideal dengan rumus:

$$\text{Skor maksimal ideal} = \text{banyak validator} \times \text{jumlah butir komponen} \times \text{skor maksimal.}$$
- ii. Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator.
- iii. Menentukan presentase keidealan dengan cara berikut:

$$\text{Presentase Keidealan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$
- iv. Hasil presentase keidealan kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif berdasarkan pada table berikut ini:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TABEL 3.9
INTERPRETASI DATA VALIDITAS MEDIA¹⁸

No	Interval	Kriteria
1	$80\% < V \leq 100\%$	Sangat Valid
2	$60\% < V \leq 80\%$	Valid
3	$40\% < V \leq 60\%$	Cukup Valid
4	$20\% < V \leq 40\%$	Tidak Valid
5	$0\% < V \leq 20\%$	Sangat Tidak Valid

Sumber: Riduwan

Interpretasi data validitas produk digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi.

b) Analisis Hasil Kepraktisan

Analisis data yang diperoleh dari angket dengan *rating scale* diperoleh dengan cara:

- i. Menentukan skor maksimal ideal dengan rumus:

Skor maksimal ideal = banyak validator x jumlah butir komponen x skor maksimal.

- ii. Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator.

- iii. Menentukan presentase keidealan dengan cara berikut:

$$\text{Presentase Keidealan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

- iv. Hasil presentase keidealan kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif berdasarkan pada Tabel 3.10.

¹⁸Riduwan, *Skala pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Alfabeta, Bandung, 2012,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TABEL 3.10
INTERPRETASI DATA KEPRAKTISAN MEDIA¹⁹

No	Interval	Kriteria
1	$80\% < \text{Nilai} \leq 100\%$	Sangat Praktis
2	$60\% < \text{Nilai} \leq 80\%$	Praktis
3	$40\% < \text{Nilai} \leq 60\%$	Cukup Praktis
4	$20\% < \text{Nilai} \leq 40\%$	Tidak Praktis
5	$0\% < \text{Nilai} \leq 20\%$	Sangat Tidak Praktis

Sumber: Riduwan

Interpretasi data validitas produk digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi.

- c) Uji Validitas dan Reliabilitas Angket
 - i. Uji Validitas

Untuk mengetahui apakah skala mampu menghasilkan data yang akurat sesuai dengan tujuan ukurnya, diperlukan pengujian validitas atau validasi. Penelitian ini menggunakan validitas butir soal dan validitas isi. Validitas isi dilakukan dengan cara berkonsultasi dengan guru sebagai pakar permasalahan yang diteliti, sampai menghasilkan suatu instrumen penelitian yang benar-benar mantap.²⁰

¹⁹ Ibid, hlm. 15

²⁰ Tukiran Taniredja dan Hidayati Mustafidah, *Op.Cit.*, hal. 43

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Untuk menguji validitas angket, juga menggunakan teknik korelasi *product moment*. Adapun rumusnya ialah:

$$r = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}} \sqrt{\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Adapun kriteria validitas adalah sebagai berikut:

- 0,81 – 1,00 sangat tinggi (ST)
- 0,61 – 0,80 tinggi (T)
- 0,41 – 0,60 cukup (C)
- 0,21 – 0,40 rendah (R)
- 0,00 – 0,20 sangat rendah (SR)

Hasil uji coba yang telah dilakukan menghasilkan semua butir angket yang valid dan sah (lampiran D) untuk digunakan di dalam penelitian.

ii. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah taraf kepercayaan terhadap tes yang telah dilakukan. Penelitian ini menggunakan reliabilitas dengan *Cronbach Alpha*.

d) Analisis Hasil Uji Angket

Angket minat belajar menggunakan media yang dikembangkan ditentukan dari perbedaan rata-rata *posttest* dan rata-rata *posttest*.

Keterangan:

Data yang diperoleh dari angket minat, maka sebelum memberikan angket untuk menentukan signifikan perbedaan, distribusi data harus di uji homogenitas dan normalitasnya. Uji

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

homogenitas yang dipakai peneliti adalah uji homogenitas dengan variansi terbesar disbanding dengan variansi terkecil. Uji normalitas yang dipakai peneliti adalah uji Chi Kuadrat.

Adapun teknik yang digunakan adalah uji-*t* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan (meyakinkan) dari dua buah *mean* sampel dari dua variabel yang dikomparatifkan. Sebelum melakukan analisis data dengan uji-*t* terdapat dua syarat yang harus dilakukan, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Analisis tahap awal

a) Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Adapun uji normalitas yang digunakan adalah uji Chi Kuadrat, rumus untuk mencari Chi Kuadrat adalah sebagai berikut:²¹

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 = Chi Kuadrat

f_o = frekuensi observasi

f_h = frekuensi diharapkan

²¹ Purwanto, *Statistik Untuk Penelitian*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2011, hlm. 157

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dengan membandingkan X^2_{hitung} dengan nilai X^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $dk = k - 1$ dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Data dinyatakan berdistribusi normal apabila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ pada taraf kesalahan tertentu.

b) Uji homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu uji statistik yang dilakukan untuk mengetahui apakah data mempunyai variansi yang sama atau tidak.. Pengujian homogenitas menggunakan sebagai berikut:²²

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Jika perhitungan data awal menghasilkan $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka sampel dikatakan mempunyai variansi yang sama atau homogen. Adapun F_{tabel} diperoleh dengan menentukan terlebih dahulu $db_{pembilang}$ dan $db_{penyebut}$. Adapun nilai dari $db_{pembilang}$ adalah $n - 1$ dan $db_{penyebut} = n - 1$ dengan taraf signifikan 5%.

c) Uji Hipotesis

Jika data yang dianalisis adalah merupakan data yang berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis dilakukan dengan statistik uji-*t*. Uji hipotesis dalam penelitian

²² Ibid, hlm. 177

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

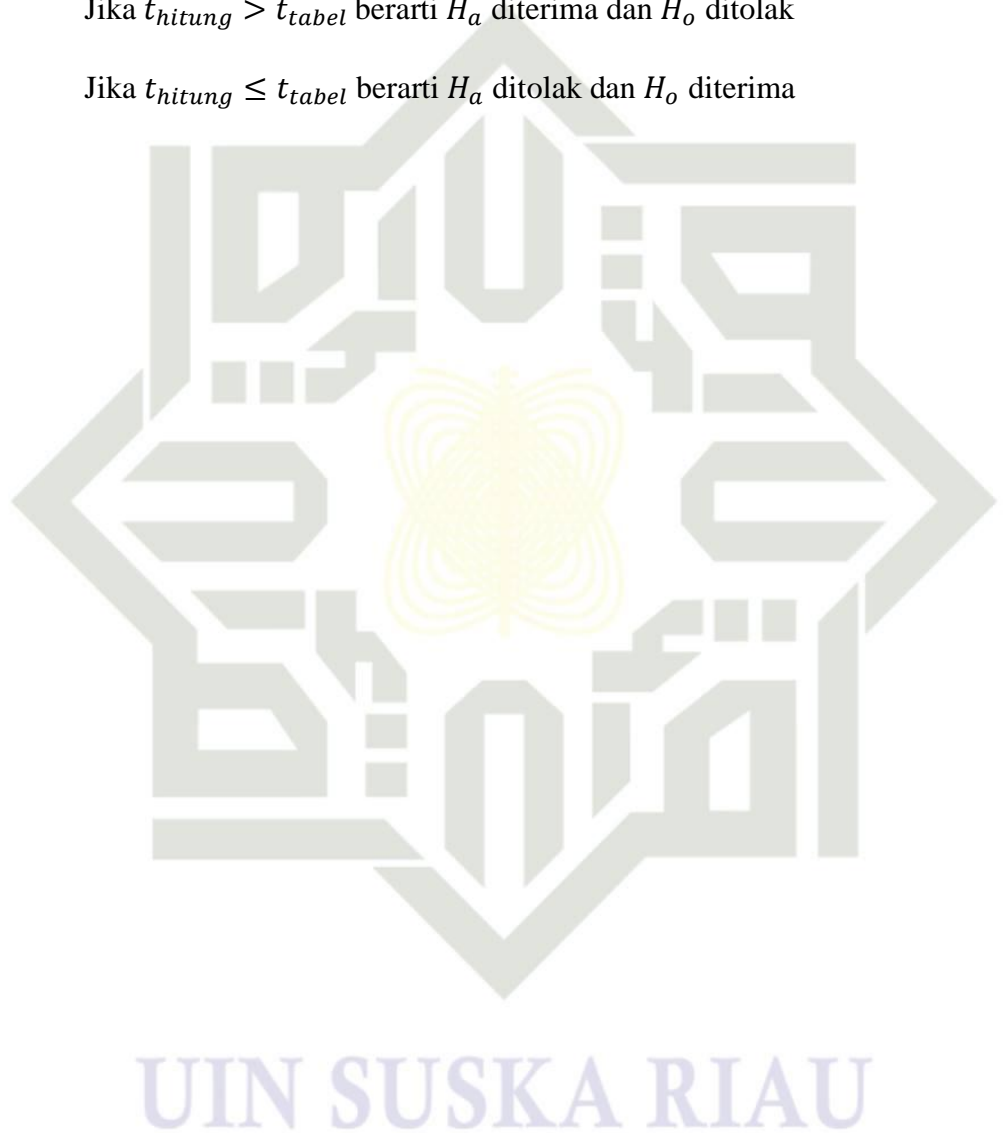
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ini menggunakan uji *paired sample t test* menggunakan software SPSS. Adapun hasil uji t berpasangan (*paired sample t test*) adalah sebagai berikut:

Adapun keputusan didasarkan pada kaidah berikut:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_a diterima dan H_o ditolak

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ berarti H_a ditolak dan H_o diterima



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran yaitu Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) pada materi sumber daya alam untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini berarti bahwa rumusan masalah penelitian ini telah terjawab, yaitu sebagai berikut:

1. Media Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) pada materi sumber daya alam dinyatakan sangat valid pada uji validitas dengan persentase keidealan 87,315%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kualitas isi dan penyajian, instruksional, aspek kelayakan materi, kelayakan bahasa,, aspek penyajian, efek media terhadap pembelajaran dan kelayakan tampilan menyeluruh. Dengan demikian, media kotak belajar ajaib (KOBELA) yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Media Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) pada materi sumber daya alam dinyatakan efektif. Hal ini ditunjukkan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Media Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) pada materi sumber daya alam, diperoleh hasil uji t dengan menggunakan spss dan taraf signifikan 5% atau 0,05, maka diperoleh $t_{tabel} = 2,021$. Diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10,913 > 2,101$. Disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

minat belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Media Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) pada materi sumber daya alam, rata-rata skor minat kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media kotak belajar ajaib (KOBELA) sudah efektif serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

3. Keunggulan produk hasil pengembangan

- a. Media yang dikembangkan berbeda dari sebelum yaitu meningkatkan minat belajar siswa
- b. Dapat menumbuhkan kerjasama antar siswa
- c. Meningkatkan daya konsentrasi atau perhatian siswa
- d. Memudahkan siswa memahami materi sumber daya alam

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Peneliti menyarankan agar Media Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) ini digunakan dalam pembelajaran sumber daya alam karena telah diujicobakan dengan hasil yang baik.
2. Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan Media Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) pada materi yang berbeda atau mengkolaborasikan dengan kemampuan atau metode lainnya.

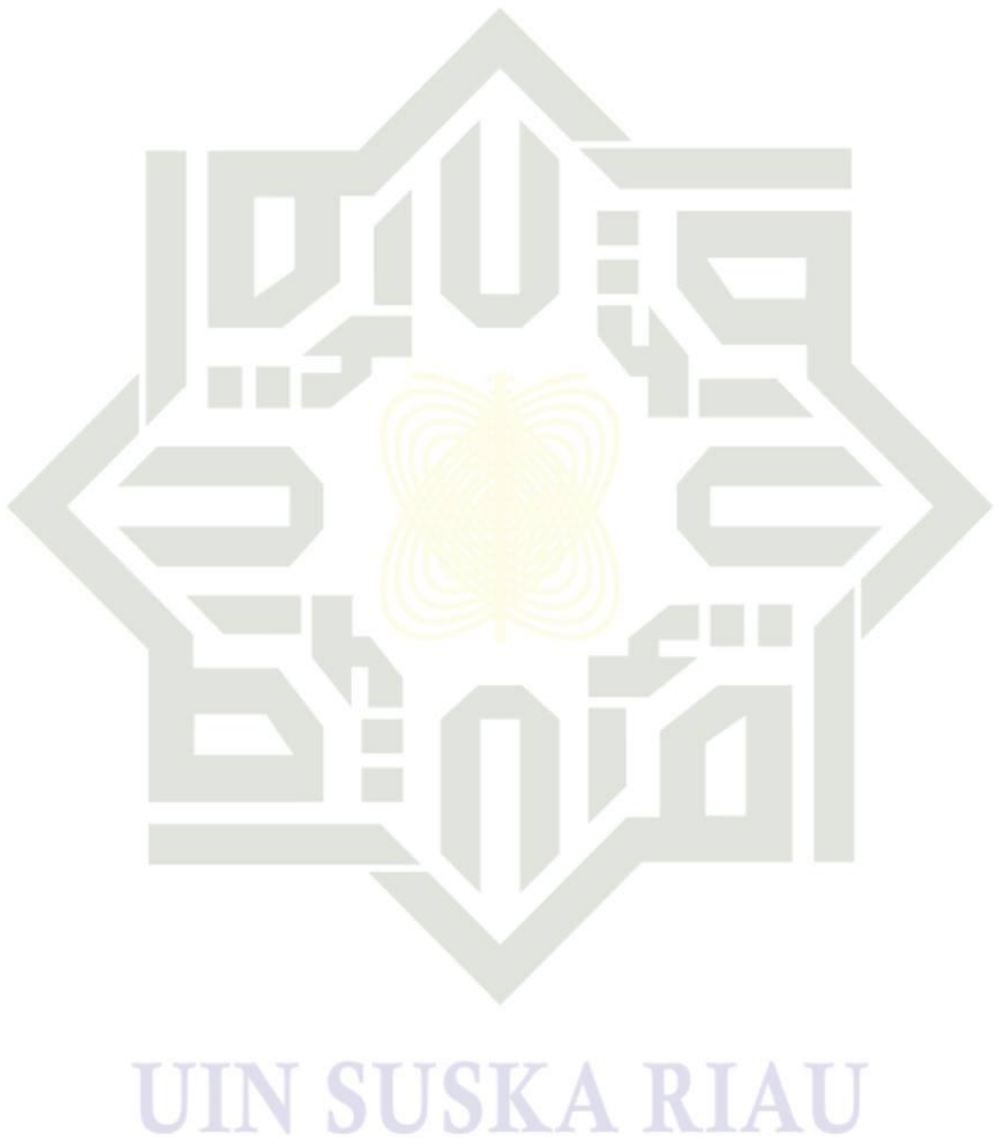
3. Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya dapat menambahkan lebih banyak ahli agar media kotak belajar ajaib (KOBELA) bisa lebih baik serta memperluas populasi dan subjek uji pada penelitian.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono, *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2015
- Alhamzah, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, Rajawali Pers, Jakarta, 2014
- Amor Neolaka, *Metode Penelitian dan Statistik*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014
- Anik Vega Vitianingsih, *game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, Jurnal INFORM Volume 1 Nomor 1 (2016) ISSN: 2502-3470
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Raja Grafindo Persada, Jakarta Edisi Revisi, 2013
- Badan Pembinaan Hukum Nasional, "Laporan Akhir Tim Pengkajian Konstitusi tentang Pengelolaan Sumber Daya Alam untuk Menjamin Kemakmuran Rakyat", Pusat Perencanaan Pembangunan Hukum Nasional Badan Pembinaan Hukum Nasional Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia, Jakarta 2014
- Benny A Pribadi, *Model Desain desain sistem pembelajaran*, Dian Rakyat, Jakarta, 2010
- Djali, *Psikologi Pendidikan*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2011
- Dinar Tiara Nadip Putri & Gatot Isnani, *Pengaruh Minat dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran*, Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen, Volume 1 Nomor 2 September 2015

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- Deviana dan Yoyok, *Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Plinko pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem untuk Siswa Kelas V SDN Lakarsantri III Surabaya*, JPgSD Volume 06 Nomor 11 Tahun 2018, 2084-2093
- Donni Juni Priansa, *Kinerja dan Profesionalisme Guru: Fokus pada Peningkatan Kualitas Pendidikan, Sekolah, dan Pembelajaran*, Alfabeta, Bandung, 2014
- Dr. Wahyu L dkk, *Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Halma terhadap aminat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan, Volume 3 Nomor 5 Bulan Mei Tahun 2018 Hal 538-543
- Endang Mulytiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, Alfabeta, Bandung, 2014
- Hanzah B uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, , PT Bumi Aksara Jakarta 2011
- Haiz Divdyaningsih, *Effects of "Magic Box" in Innovating Interactive Media in Teaching Vocabulary*, English Teaching Journal Volume 3 No 1 May 2015.
- Isnail Andang, *Education Games*, Pilar Media, Yogyakarta, 2006
- Iwan Falahudin, *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*, Jurnal Lingkar Widyaishwara Edisi 1 no. 4 Oktober-Desember 2014 pp. 104 – 117 ISSN: 2355-4118

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Karunia Eka Lestari dkk, *Penelitian Pendidikan Matematika*, PT refika Aditama, Bandung, 2017
- Lestari dkk, *Penggunaan Media Kotak Ajaib pada Pembelajaran Perkalian untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD*, PGSD FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Luthfia Nur Karlafi, *Pengembangan Media Kotak Ajaib pada Materi Organ Pernapasan pada Hewan Siswa Kelas V SD Tahun 2017/2018*, Simki-Pedagogia Volume 02 No. 04 Tahun 2018 ISSN: 2599-073X
- Made Teguh dan I made Kirna, “*pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model*”. Dalam jurnal dosen jurusan Teknologi Pendidikan FIP Undikshadan Dosen Jurusan Pendidikan Kimia FMIPA Undiksha, ISSN 1829-5282
- M Fadillah dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, Prenadamedia Group, Jakarta, 2014
- Mohammad Jauhar. 2011. *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik Smapai Konstruktivistik: Sebuah Pengembangan Pembelajaran Berbasis CTL (Contextual Teaching & Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Mohamad Syarif Sumantri. 2015 *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Moh Padil dan Angga Teguh Prasetyo. 2011. *Strategi Pengelolaan SD/MI Visioner*. Malang: UIN-Maliki Press.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Menir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhasnawati. 2011. *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi Pengembangan*. 2011. Yayasan Pusaka Riau.
- Nunuk Suryani dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nunu Mahnun. 2012. Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam* Volume 37 No 1 Januari-Juni 2012.
- Nunun Mahnun. 2014. *Media dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nurhayati. 2013. *Filsafat Pendidikan Islam*. Pekanbaru: Benteng Media.
- Nyayu Khodijah. 2014 *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers,.
- Pupuh Fathurrohman dan M Sobry Sutikono. 2017. *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Pemahaman Konsep Umum dan Islam*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugeng Harnanto. 2016 Alat Peraga Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar"* Volume III No. 1 Januari 2016

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suparsimi Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.

Sukardi. 2009. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sumarti dan Dzul Rachman, *The Effectiveness of Flip Classroom with Student Teams-Achievement Divisions (STAD) Method to Teach Reading Viewed from Student's English Learning Interest*, Script Journal: Journal of Linguistic and English Teaching P-ISSN 2477-1880, E-ISSN 2502-6623

Tukiran Taniredja dan Hidayati Mustafidah. 2011. *Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta.

Purwanto, *Statistik Untuk Penelitian*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2011

Riduwan, *Skala pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung, Alfabeta.2012.

Rosmiaty, *Implementasi Pengembangan Kurikulum*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar Volume VII Nomor 1 Januari-Juni 2018

Weni Gurita Aodi, *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika dengan Pendekatan Open-Ended*, Jurnal pendidikan Matematika Indonesia, Volume 3 Nomor 2 bulan September 2018 Page 41-46 p-ISSN: 2477 e-ISSN: 24778443

Zayana, *Psikologi Pembelajaran*, CV. Mutiara Pesisir Sumatra, Pekanbaru, 2014

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sate Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



LAMPIRAN A

Silabus Tematik Terpadu SD Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kelas IV Tema 9

Nama Sekolah : SD Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota
Kelas : IV (empat)
Semester : II (Dua)
Tema 9 : Kayanya Negeriku

© Hak cipta milik UIN SUSKA Riau

State Islamic U

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1. Menerima kewajiban dan hak sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>2.2 Menunjukkan sikap memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat</p> <p>3.2 Memahami pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga</p>	<p>Pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>Subtema 1: Kekayaan Sumber Energi di Indonesia (25 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati gambar atau menyimak kisah inspiratif tentang hak anak memperoleh makanan sehat dan bergizi sebagai bentuk kasih sayang orang tua Tanya jawab tentang kewajiban anak (tata tertib/adab) sebelum dan sesudah makan Membaca teks dan menjawab pertanyaan tentang makanan sehat dan bergizi Mencari informasi dan berdiskusi tentang makanan sehat dan bergizi Menuliskan dan mempresentasikan hasil diskusi tentang makanan sehat dan bergizi serta memberikan tanggapan Mengamati dan mengidentifikasi proses siklus hidup pada beberapa hewan 	<p>Sikap Pengamatan tentang perilaku disiplin, tanggung jawab dan jujur dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada tema kayanya negriku</p> <p>Pengetahuan</p>	75 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku teks pelajaran tematik kelas IV tema 9 Gambar hewan Teks lagu Video tari Makanan bergizi Media gambar Lingkungan sekitar Rumah juara kelas IV tema 9



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <p>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p>	<p>masyarakat dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4. Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari</p>		<ul style="list-style-type: none"> Mengamati dan membandingkan pengaruh asupan makanan terhadap pertumbuhan makhluk hidup Menggali informasi tentang siklus hidup pada beberapa hewan yang mengalami metamorfosis di sekitar Mencari informasi dan mengidentifikasi tentang potensi sumber daya alam yang ada di daerahnya (pertanian dan perikanan) Membuat peta sederhana tentang persebaran sumber daya alam (pertanian dan perikanan) di daerahnya Menarikan tari kreasi daerah setempat dan daerah lain, yang mengungkapkan rasa syukur karunia makanan yang berlimpah dari Tuhan 	<p>1. Tes Tulis</p> <p>2. Tes Lisan</p> <p>Keterampilan</p> <p>1. Unjuk Kerja</p> <p>2. Produk</p> <p>3. Portofolio</p>		
	<p>3. Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi</p>	Nonfiksi	<p>Subtema 2: Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia (25 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati gambar/video dan mengidentifikasi anak yang kekurangan gizi, anak obesitas (kebihan gizi), dan normal Menceritakan pengalaman berbagi makanan dengan teman dan tetangga sebagai warga masyarakat terkait dengan kewajiban dan hak Mengidentifikasi manfaat makanan sehat dan bergizi bagi pertumbuhan Menggali informasi melalui wawancara dengan nara sumber tentang manfaat makanan sehat dan bergizi yang khas di daerah sekitar Mendiskusikan hubungan proses metamorfosis 			
	<p>3.8 Membandingkan hal yang sudah diketahui dengan yang baru diketahui dari teks nonfiksi</p>					



Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, atau pengumpulan bahan pustaka. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau. Ilmu Pengetahuan Alam	4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri		hewan dengan fungsinya di alam serta upaya pelestariannya. <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan/mengumpulkan data yang berhubungan dengan karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam, yang terkait dengan sumber pangan • Menarikan tari kreasi daerah setempat dan daerah lain, yang mengungkapkan rasa syukur karunia makanan yang berlimpah dari Tuhan • Mengamati dan mempraktekkan gerak dasar dominan senam lantai (kayang dan sikap lilin,) dikaitkan dengan asupan makanan sehat dan bergizi 			
	4.8 Menyampaikan hasil membandingkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru secara tertulis dengan bahasa sendiri		Subtema 3: Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia (25 jam pelajaran) <ul style="list-style-type: none"> • Merancang dan melaksanakan kegiatan berbagi makanan dalam menunaikan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat. • Mempresentasikan hasil wawancara dan memberikan tanggapan dari kelompok lain 			
	3.2 Memahami siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar dan upaya pelestariannya	Siklus hidup dan upaya pelestariannya	<ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan hal yang sudah diketahui dan yang baru diketahui tentang kebiasaan mengkonsumsi makanan sehat dan bergizi secara tertulis dengan bahasa sendiri • Mengubah bilangan pecahan ke desimal dan persen • Menjelaskan strategi penyelesaian masalah yang terkait dengan pecahan (biasa, campuran, desimal, dan persen) • Menampilkan hasil karya skema siklus hidup beberapa hewan yang ada di lingkungan sekitar yang berkaitan dengan ketersediaan makanan 			
	4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian siklus hidup • Metamorfosis sempurna 				



Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan atau pengolahan kata. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p> <p>2. Dilarang mengutip dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.</p>	<p>yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metamorfosis tidak sempurna • Upaya pelestarian beberapa makhluk hidup di lingkungan sekitar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat slogan pelestarian hewan dan tumbuhan serta dipajang di dinding kelas atau sekolah. • Mengidentifikasi dan menyimpulkan tentang makanan yang dikonsumsi sehari-hari di lingkungan setempat • Mendiskusikan keberagaman pemanfaatan sumber daya alam (pengolahan bahan pangan menjadi berbagai produk yang berbeda) di lingkungan sekitar • Memeragakan dasar-dasar gerak tari kreasi daerah dikaitkan dengan tema makanan sehat dan bergizi • 			
	<p>3. Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Letak dan luas kabupaten/ kota dan provinsi dalam peta • Kondisi/karakteristik alam (iklim, bentuk muka bumi, flora, fauna) • Kondisi kependudukan (jumlah, kepadatan, persebaran) • Kegiatan ekonomi dalam pemanfaatan sumber daya alam 				
	<p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari</p>					



2. Diarag mengunumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tuils ini dalam bentuk apapun t

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Hak Cipta Dilindungi Undang-undang 1. Diarag mengunumkan atau seluruh karya tuils ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi					
	3 Mengetahui gerak tari kreasi daerah	<ul style="list-style-type: none"> tari kreasi daerah Peragaan gerak tari kreasi daerah 				
	4 Meragakan gerak tari kreasi daerah					



Mengetahui
Kepala SD Muhammadiyah 019
Bangkinang Kota

MUSTA'IN, S.Pd.

NIP. 19650621 198807 1 001

Bangkinang, Agustus 2018
Guru Kelas IV

Wirda Ratna Ningsih, S.Pd.



LAMPIRAN B.1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota
Kelas / Semester	: IV (Empat) / II
Tema 9	: Kayanya Negeriku
Sub Tema 1	: Kekayaan Sumber Energi di Indonesia
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

C. INDIKATOR :

- 3.1.1 Mengidentifikasi hubungan manusia dengan lingkungan geografisnya
- 4.1.1 Menyajikan hasil identifikasi hubungan manusia dengan lingkungan geografisnya dalam bentuk tulisan.



B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi sumber daya alam dan hubungan manusia dengan lingkungan
2. Membuat peta pikiran, siswa mampu menyajikan hasil identifikasi hubungan manusia dengan lingkungan geografisnya dalam bentuk tulisan.

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Menghubungkan antara sumber daya alam, lingkungan, dan masyarakat

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ■ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. Religius ■ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ■ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " Kayanya Negeriku " Nasionalis ■ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ■ Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok ■ Guru meminta siswa membaca teks yang berhubungan dengan hubungan manusia dengan lingkungan pada buku siswa halaman 6-7. Masing-masing kelompok juga berikan kesempatan untuk membaca dari buku pendamping. ■ Guru menyiapkan media kotak belajar ajaib (KOBELA) untuk menambah pemahaman siswa mengenai materi yang telah dibaca 	45 menit

1. Dengan membaca dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi sumber daya alam dan hubungan manusia dengan lingkungan

2. Membuat peta pikiran, siswa mampu menyajikan hasil identifikasi hubungan manusia dengan lingkungan geografisnya dalam bentuk tulisan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>Hak Gipta Diindungi Undang-Undang</p> <p>State Islamic University of Sultan Syarif Kasim</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: <ol style="list-style-type: none"> a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau. 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Masing-masing kelompok mengambil undian sebagai urutan tampil ▪ Kelompok yang mendapatkan undian pertama akan memecahkan pertanyaan yang berhubungan dengan hubungan manusia dengan lingkungan di bagian kiri KOBELA. ▪ Setelah pertanyaan dijawab, kelompok tersebut mengambil satu kartu di kotak topik. ▪ Guru meminta undian pertama berdiskusi tentang topik yang telah dipilih ▪ Guru meminta kelompok yang tampil mencari kartu yang berhubungan dengan topik pada kotak di bawah kolom “tahukah kamu??” ▪ Kemudian kartu di tempel pada kolom Tahukah Kamu ▪ Setelah di tempel, kelompok tersebut harus menjelaskan dan memberikan alasan mengenai kartu yang telah di tempelnya. ▪ Kelompok lain diberikan kesempatan untuk bertanya terkait penjelasan yang di sampaikan oleh kelompok yang sedang tampil. Seperti itu juga untuk kelompok seterusnya. ▪ Setelah diskusi selesai, guru meminta kelompok yang belum tampil menuliskan skor yang di dapat oleh kelompok yang tampil. ▪ Skor tersebut di masukkan pada kotak yang telah di sediakan (pada sisi sebelah kanan KOBELA) ▪ Guru meminta setiap kelompok membuat peta pikiran terkait dengan materi yang sudah di sampaikan. ▪ Peta pikiran yang menarik dan penjelasan yang jelas akan diberikan kesempatan memilih papan poin untuk menambah skor yang telah di dapat. 	



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak akan diberikan reward. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Integritas Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Melakukan penilaian hasil belajar Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) Religius 	15 menit

SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Buku Siswa Tema : *Kayanya Negeriku Energi* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Kotak Belajar Ajaib (KOBELA)



Mengetahui
 Kepala SD Muhammadiyah 019
 Bangkinang Kota

MUSTA'IN, S.Pd.

NIP. 19650621 198807 1 001

Bangkinang, Agustus 2018
 Guru Kelas IV

Wirda Ratna Ningsih, S.Pd.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Catatan Kepala Sekolah :

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 1

PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1												
2												
3												
4												
5												
Dst												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

Sikap siswa saat membuat peta pikiran terkait hubungan manusia dengan lingkungan

Beri tanda centang (✓) sesuai pencapaian siswa.

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Aspek	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Isi dan Pengetahuan: Isi <i>mind map</i> lengkap, menunjukkan pengetahuan penulis yang baik atas materi yang disajikan.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi. Beberapa gambar dan keterangan lain yang diberikan memberikan tambahan informasi berguna bagi pembaca.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami sebagian besar materi.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami beberapa bagian dari materi.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar : Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan <i>mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan sangat efektif digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam <i>mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam <i>mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan sebagian besar kalimat dalam <i>mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan beberapa bagian dari <i>mind map</i> .
Sikap: <i>Mind map</i> dibuat dengan mandiri, cermat dan teliti, sesuai tenggat waktu dan batasan materi yang ditugaskan.	<i>Mind map</i> dibuat dengan lengkap, mandiri, cermat dan teliti, diselesaikan sesuai batas waktu, dengan beberapa penambahan kreatifitas untuk menjelaskan materi.	Keseluruhan <i>mind map</i> dibuat dengan mandiri, lengkap, cermat dan teliti, diselesaikan sesuai batas waktu yang diberikan.	Sebagian besar <i>mind map</i> dibuat dengan mandiri, lengkap, cermat dan teliti, diselesaikan sesuai batas waktu yang diberikan.	Hanya beberapa bagian <i>mind map</i> dibuat dengan mandiri, lengkap, cermat dan teliti, diselesaikan sesuai batas waktu yang diberikan.

Penilaian (Skoring): $\frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$

Contoh: $\frac{7}{8} \times 10 = 8,75$

Penyusunan karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran Materi Pembelajaran

Lingkungan



Kehidupan manusia tidak bisa dipisahkan dari lingkungan alam dan lingkungan sosial.

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar manusia yang memengaruhi kehidupan manusia. Berikut fungsi lingkungan bagi kehidupan.

1. Lingkungan sebagai Tempat Mencari Makan

Nelayan memperoleh nafkah dari laut. Petani memperoleh sumber penghidupan nya dari lahan pertanian. Pengusaha memperoleh sumber penghidupan nafkah dari proses produksi yaitu mengelola bahan-bahan dari lingkungannya.



2. Lingkungan sebagai Tempat Bekerja

Setiap manusia melakukan berbagai aktivitas untuk mencari nafkah. Berbagai aktivitas tersebut menimbulkan terjalinnya interaksi sosial. Hal ini juga menunjukkan ketergantungan antarmanusia dengan sesamanya. Melalui interaksi sosial manusia mampu mencapai kesejahteraan hidupnya.



1. Hak C
1. Dil
- a. Penguatannya untuk keperluan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© H

Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

UIN SUSKA RIAU



3. Lingkungan sebagai Tempat Tinggal

Kalian tentu bisa membayangkan jika

suasana lingkungan rumah kotor dan penuh

dengan sampah yang bau. Tambahan lagi

di sana penuh asap pabrik maupun kendaraan,
air yang keruh, dan listrik yang padam.

Tentu sangat tidak nyaman tinggal di kawasan
seperti itu bukan?





LAMPIRAN B.2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota
Kelas / Semester	: IV (Empat) / II
Tema 9	: Kayanya Negeriku
Sub Tema 1	: Kekayaan Sumber Energi di Indonesia
Pembelajaran	: 5
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit

KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

INDIKATOR :

- 3.1.1 Mengidentifikasi pengaruh kondisi geografis terhadap kegiatan manusia
- 4.1.1 Menyajikan hasil identifikasi hubungan manusia dengan lingkungan geografisnya dalam bentuk tabel



D. TUJUAN PEMBELAJARAN

3. Dengan membaca dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi pengaruh kondisi geografis terhadap kegiatan manusia
4. Siswa mampu menyajikan hasil identifikasi hubungan manusia dengan lingkungan geografisnya dalam bentuk tabel

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Kegiatan ekonomi masyarakat yang tergantung kepada sumber daya alam

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. Religius ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " Kayanya Negeriku " Nasionalis ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok ▪ Guru meminta siswa membaca teks yang berhubungan dengan kegiatan ekonomi masyarakat yang tergantung kepada sumber daya alam ▪ pada buku siswa halaman 32-34. Masing-masing kelompok juga berikan kesempatan untuk membaca dari buku pendamping. ▪ Guru menyiapkan media kotak belajar ajaib (KOBELA) untuk menambah pemahaman siswa 	125 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <p>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>	<p>mengenai materi yang telah dibaca.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Masing-masing kelompok mengambil undian sebagai urutan tampil ▪ Kelompok yang mendapatkan undian pertama akan memecahkan pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan ekonomi masyarakat yang tergantung kepada sumber daya alam di bagian kiri KOBELA. ▪ Setelah pertanyaan dijawab, kelompok tersebut mengambil satu kartu di kotak topik. ▪ Guru meminta undian pertama berdiskusi tentang topik yang telah dipilih ▪ Guru meminta kelompok yang tampil mencari kartu yang berhubungan dengan topik pada kotak di bawah kolom “tahukah kamu??” ▪ Kemudian kartu di tempel pada kolom Tahukah Kamu ▪ Setelah di tempel, kelompok tersebut harus menjelaskan dan memberikan alasan mengenai kartu yang telah di tempelnya. ▪ Kelompok lain diberikan kesempatan untuk bertanya terkait penjelasan yang di sampaikan oleh kelompok yang sedang tampil. Seperti itu juga untuk kelompok seterusnya. ▪ Setelah diskusi selesai, guru meminta kelompok yang belum tampil menuliskan skor yang di dapat oleh kelompok yang tampil. ▪ Skor tersebut di masukkan pada kotak yang telah di sediakan (pada sisi sebelah kanan KOBELA) ▪ Guru meminta setiap kelompok mengisi tabel yang telah disediakan terkait dengan materi yang sudah di sampaikan. ▪ Guru memberikan kesempatan kepada kelompok 	



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
© Hak cipta milik UIN Suska Riau	<p>yang mengisi tabel dengan lengkap untuk memilih papan poin untuk menambah skor yang telah di dapat.</p> <ul style="list-style-type: none"> Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak akan diberikan reward. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Melakukan penilaian hasil belajar Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Buku Siswa Tema : *Kayanya Negeriku Energi* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Kotak Belajar Ajaib (KOBELA)

UIN SUSKA RIAU

Mengetahui

Bangkinang, 2019

Guru Kelas IV


Wirda Ratna Ningsih, S.Pd.
Musta'in, S.pd

NIP. 9650621 198807 1001

Catatan Kepala Sekolah :

Lampiran 1

PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1												
2												
3												
4												
5												
Dst												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4



Lampiran Materi Pembelajaran

© Hak cipta ini dimiliki UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menyalin, mengutip, atau menjiplak seluruh atau sebagian isi buku ini tanpa izin dari penerbit.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerbitan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Benar begitu kagum akan semangat para petani. Para petani bekerja keras mengolah tanah dan menanam berbagai jenis tanaman. Mereka bekerja keras memenuhi kebutuhan manusia. Menjadi petani banyak dilakukan oleh masyarakat yang tinggal di pegunungan, dataran tinggi, dan dataran rendah. Petani bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sendiri dan masyarakat luas. Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan daerah dan sumber daya alam dengan aktivitas manusia.



Kegiatan ekonomi masyarakat sangat tergantung kepada sumber daya alam yang dimiliki daerahnya. Sebagai contoh, masyarakat di pedesaan memanfaatkan tanahnya untuk ditanami berbagai tanaman pertanian dan perkebunan. Sebaliknya, dengan masyarakat di daerah di pesisir pantai. Sebagian besar kegiatan ekonominya mengandalkan hasil perikanan laut.

Berikut beberapa kegiatan ekonomi masyarakat yang tergantung kepada sumber daya alamnya.

1. Pantai

Pantai merupakan batas pertemuan antara daratan dengan lautan. Pantai menyuguhkan pemandangan yang sangat indah. Pantai menjadi sumber daya alam yang berharga bagi Indonesia. Indonesia memiliki banyak pantai yang terbentang dari Sabang sampai Merauke. Kegiatan ekonomi utama masyarakat di sekitar pantai adalah sebagai nelayan. Namun, oleh karena pemandangan di pantai sangat indah maka berkembanglah sektor pariwisata. Kompleks-kompleks pertokoan, penginapan dan hotel, serta jasa pemandu wisata dan penyewaan alat-alat menyelan menjadi usaha ekonomi baru masyarakat di pesisir pantai.



UIN SUSKA RIAU



2. Masyarakat Daerah Laut

Potensi perikanan laut Indonesia sangatlah besar.

Hal ini karena sebagian besar wilayah Indonesia adalah perairan. Laut memiliki banyak potensi. Kita bisa memanfaatkan berbagai hasil laut seperti ikan, mutiara, kerang, kepiting, udang, teripang, dan rumput laut. Di



Beberapa daerah juga ada kegiatan pengeboran sumber energi minyak bumi. Kita juga bisa memanfaatkan laut sebagai wisata bahari. Kalau kita menyelam, kita bisa menyaksikan keindahan laut. Beberapa daerah yang memiliki keindahan bawah laut seperti Raja Ampat di Papua dan Bunaken di Sulawesi Utara.

3. Masyarakat Daerah Sungai

Sungai merupakan lingkungan alam yang sangat penting. Bagi sebagian orang, sungai digunakan sebagai sumber air bagi kehidupannya. Namun, bagi sebagian orang yang lain, sungai juga digunakan sebagai sumber pengairan bagi pertaniannya. Sungai yang dibendung dapat dialirkan ke sawah-sawah.



Sungai juga menjadi jalur transportasi bagi masyarakat. Ada salah satu usaha ekonomi yang memanfaatkan sungai dengan mendirikan pasar terapung. Pasar jenis ini dapat ditemukan di Sungai Barito, Banjarmasin. Semua usaha jual beli dilakukan di atas perahu. Oleh karena kenikmatannya, pasar ini juga menjadi objek wisata.

4. Masyarakat Dataran Tinggi

Dataran tinggi merupakan wilayah datar yang memiliki ketinggian lebih dari 400 meter di atas permukaan air laut. Daerah dataran tinggi baik untuk menanam sayuran dan buah-buahan. Selain sebagai lahan pertanian, dataran tinggi juga merupakan tempat yang cocok untuk tempat wisata. Karena





daerah dataran tinggi pada umumnya memiliki udara yang bersih, sejuk, dan segar. Contohnya dataran tinggi Dieng, di Wonosobo Jawa Tengah.

Masyarakat Dataran Rendah

Dataran rendah merupakan bagian dari daratan yang memiliki ketinggian antara 0-200 meter di atas permukaan laut. Seperti dataran tinggi, dataran rendah juga dimanfaatkan sebagai lahan pertanian. Selain itu, dataran rendah juga dimanfaatkan sebagai lahan untuk industri, perumahan, dan perkotaan.



Kelompokkan aktivitas ekonomi berdasarkan lingkungan alam yang cocok.

Pantai	Laut	Sungai	Dataran Tinggi	Dataran rendah



LAMPIRAN B.3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota
Kelas / Semester	: IV (Empat) / II
Tema 9	: Kayanya Negeriku
Sub Tema 2	: Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

C. INDIKATOR :

- 3.1.1 Memahami jenis-jenis sumber daya alam
- 3.1.2 Mengetahui jenis dan persebaran sumber daya alam di Indonesia
- 4.1.1 Membuat peta pikiran terkait jenis- jenis sumber daya alam
- 4.1.2 Mengelompokkan persebaran sumber daya alam di Indonesia



D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca tebtabg sumber daya alam, siswa mampu memahami jenis-jenis sumber daya alam
2. Membuat peta pikiran, siswa dapat mengetahui jenis sumber daya alam dan pemanfaatannya
3. Dengan mengamati gambar peta, siswa mengetahui jenis dan persebaran sumber daya alam di Indonesia
4. Dengan berdiskusi, siswa mampu mengelompokkan persebaran sumber daya alam di Indonesia.

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Jenis sumber daya alam dan pemanfaatannya
- Jenis dan persebaran sumber daya alam di Indonesia

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	DeskripsiKegiatan	AlokasiWaktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.Religius ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " KayanyaNegeriku" Nasionalis ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok ▪ Guru meminta siswa membaca teks yang berhubungan dengan jenis dan pemanfaatan sumber daya alam pada buku siswa halaman 51-52 dan di buku pendamping Bupena pada 	125 menit



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>State Islamic University of Sultan Syarif Kasim</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <ol style="list-style-type: none"> Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: <ol style="list-style-type: none"> Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 	<p>halaman 116.</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menyiapkan media kotak belajar ajaib (KOBELA) untuk menambah pemahaman siswa mengenai materi yang telah dibaca Masing-masing kelompok mengambil undian sebagai urutan tampil Kelompok yang mendapatkan undian pertama akan memecahkan pertanyaan yang berhubungan dengan hubungan manusia dengan lingkungan di bagian kiri KOBELA. Setelah pertanyaan dijawab, kelompok tersebut mengambil satu kartu di kotak topik. Guru meminta undian pertama berdiskusi tentang topik yang telah dipilih Guru meminta kelompok yang tampil mencari kartu yang berhubungan dengan topik pada kotak di bawah kolom “tahukah kamu??” Kemudian kartu di tempel pada kolom Tahukah Kamu Setelah di tempel, kelompok tersebut harus menjelaskan mengenai kartu yang telah di tempelnya. Kelompok lain diberikan kesempatan untuk bertanya terkait penjelasan yang di sampaikan oleh kelompok yang sedang tampil. Seperti itu juga untuk kelompok seterusnya. Setelah diskusi selesai, guru meminta kelompok yang belum tampil menuliskan skor yang di dapat oleh kelompok yang tampil. Skor tersebut di masukkan pada kotak yang telah di sediakan (pada sisi sebelah kanan KOBELA) Guru meminta kelompok membuat peta pikiran terkait dengan materi yang sudah di sampaikan. 	



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>State Islamic University of Sultan Syarif Kasim</p>	<ul style="list-style-type: none"> Guru menampilkan dan menjelaskan tentang peta Indonesia beserta persebaran sumber daya alam seperti yang ada pada buku pendamping halaman 117. Guru memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mengingat jenis dan persebaran sumber daya alam. Guru menempelkan peta Indonesia sebanyak kelompok yang ada. (pada sisi KOBELA di tengah) Guru meminta setiap anggota kelompok secara bergantian mencari kartu jenis dan persebaran sesuai pulau yang diminta yang sudah diletakkan di satu meja. Guru meminta satu orang perwakilan yang bertugas menempelkan kartu tersebut ke KOBELA Setelah permainan selesai guru bersama siswa mengoreksi peta yang telah di tempel Kelompok yang mengelompokkan jenis dan persebaran sumber daya alam secara lengkap akan diberikan kesempatan untuk memilih nomor di papan poin. Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak akan diberikan reward. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari <i>Integritas</i> Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Melakukan penilaian hasil belajar 	15 menit

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Kegiatan	DeskripsiKegiatan	AlokasiWaktu
<p>1. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)</p> <p>Religius</p>		

SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Buku Siswa Tema : *Kayanya Negeriku Energi* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Irene dkk, Buku Penilaian BUPENA 4D: *BUPENA Buku Penialain tema Daerah Tempt Tinggalku dan Kayanya Negeriku Jilid 4D untuk SD/MI Kelas IV* Berdasarkan Kurikulum Revisi 2013 (Jakarta: Penertbit Erlangga, 2017)
- Kotak Belajar Ajaib (KOBELA)

Mengetahui
Kepala SD Muhammadiyah 019
Bangkinang Kota

Musta'in, S.pd
NIP. 19650621 198807 1001

Bangkinang, 2019
Guru Kelas IV


Wirda Ratna Ningsih, S.Pd.

Catatan Kepala Sekolah :

.....

.....

.....

UIN SUSKA RIAU



Lampiran 1

F. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1												
2												
3												
4												
5												
Dst												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

Sikap siswa saat membuat peta pikiran terkait jenis-jenis sumber daya alam dan pemanfaatannya

Beri tanda centang (✓) sesuai pencapaian siswa.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Aspek	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Isi dan Pengetahuan: Isi <i>mind map</i> lengkap, menunjukkan pengetahuan penulis yang baik atas materi yang disajikan.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi. Beberapa gambar dan keterangan lain yang diberikan memberikan tambahan informasi berguna bagi pembaca.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami sebagian besar materi.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami beberapa bagian dari materi.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar : Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan <i>mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan sangat efektif digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam <i>mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam <i>mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan sebagian besar kalimat dalam <i>mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan beberapa bagian dari <i>mind map</i> .
Sikap: <i>Mind map</i> dibuat dengan mandiri, cermat dan teliti, sesuai tenggat waktu dan batasan materi yang ditugaskan.	<i>Mind map</i> dibuat dengan lengkap, mandiri, cermat dan teliti, diselesaikan sesuai batas waktu, dengan beberapa penambahan kreatifitas untuk menjelaskan materi.	Keseluruhan <i>mind map</i> dibuat dengan mandiri, lengkap, cermat dan teliti, diselesaikan sesuai batas waktu yang diberikan.	Sebagian besar <i>mind map</i> dibuat dengan mandiri, lengkap, cermat dan teliti, diselesaikan sesuai batas waktu yang diberikan.	Hanya beberapa bagian <i>mind map</i> dibuat dengan mandiri, lengkap, cermat dan teliti, diselesaikan sesuai batas waktu yang diberikan.

Penilaian (Skoring): $\frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$

Contoh: $\frac{7}{8} \times 10 = 8,75$

Penyertaan (Skoring): $\frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$

Lampiran Materi Pembelajaran

- Indonesia adalah bangsa yang dikaruniai sumber daya alam yang sangat banyak dan beragam. Sumber daya alam Indonesia tersebar dari Sabang sampai Merauke. Setiap daerah memiliki kekhasan sumber daya alamnya masing-masing. Sumber daya alam dapat dibedakan menjadi dua: sumber daya alam yang dapat diperbarui dan Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui. Seperti telah dijelaskan pada pembelajaran Sebelumnya,
- sumber daya alam yang dapat diperbarui merupakan sumber daya alam yang dapat dihasilkan kembali meskipun kita telah menggunakannya. Sumber daya alam ini tidak akan habis jika kita dapat mengelolanya dengan baik. Hasil pertanian, perkebunan, peternakan, dan perikanan merupakan contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui.
- Adapun sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui merupakan sumber daya alam yang tidak dapat dihasilkan lagi setelah kita menggunakannya. Sumber daya ini memiliki jumlah terbatas. Minyak bumi, batu bara, gas, dan barang-barang tambang lainnya merupakan contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui. Oleh karena itu, kita harus mengelolanya dengan baik.
- Di bawah ini tabel contoh-contoh jenis sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui.



Sumber Daya Alam Bukan Logam	Sumber Daya Alam Logam	Sumber Daya Alam Industri
Aspal	Emas	Berlian
Batu bara	Perak	Belerang
Minyak bumi	Mangan	Fosfat
Gas alam	Nikel	Gamping
	Pasir besi	Batu kapur
	Platina	Yodium
	Timbal	Asbes
	Timah	Gypsum



LAMPIRAN B.4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : **SD Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota**
 Kelas / Semester : **IV (Empat) / II**
 Tema 9 : **Kayanya Negeriku**
 Sub Tema 2 : **Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia**
 Pembelajaran : **5**
 Alokasi Waktu : **2 x 35 menit**

KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.
 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

INDIKATOR

- 3.1.1 Mengidentifikasi pemanfaatan sumber daya alam
 4.1.1 Mengelompokkan hasil identifikasi pemanfaatan sumber daya alam



TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca dan mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi pemanfaatan sumber daya alam
2. Siswa mampu menyajikan hasil identifikasi pemanfaatan sumber daya alam

MATERI PEMBELAJARAN

- Hasil sumber daya alam dan manfaatnya

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. <i>Religius</i> Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Kayanya Negeriku" <i>Nasionalis</i> Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok Guru meminta siswa membaca teks yang berhubungan dengan hasil dan pemanfaatan sumber daya alam pada buku siswa halaman 85-87 dan di buku pendamping Bupena pada halaman 116. Guru menyiapkan media kotak belajar ajaib (KOBELA) untuk menambah pemahaman siswa mengenai materi yang telah dibaca Masing-masing kelompok mengambil undian sebagai urutan tampil 	45 menit



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>Hak Gipta Diindungi Undang-Undang</p> <p>State Islamic University of Sultan Syarif Kasim</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kelompok yang mendapatkan undian pertama akan memecahkan pertanyaan yang berhubungan dengan hubungan manusia dengan lingkungan di bagian kiri KOBELA. ▪ Setelah pertanyaan dijawab, kelompok tersebut mengambil satu kartu di kotak topik. ▪ Guru meminta undian pertama berdiskusi tentang topik yang telah dipilih ▪ Guru meminta kelompok yang tampil mencari kartu yang berhubungan dengan topik pada kotak di bawah kolom “tahukah kamu??” ▪ Kemudian kartu di tempel pada kolom Tahukah Kamu ▪ Setelah di tempel, kelompok tersebut harus menjelaskan mengenai kartu yang telah di tempelnya. ▪ Kelompok lain diberikan kesempatan untuk bertanya terkait penjelasan yang di sampaikan oleh kelompok yang sedang tampil. Seperti itu juga untuk kelompok seterusnya. ▪ Setelah diskusi selesai, guru meminta kelompok yang belum tampil menuliskan skor yang di dapat oleh kelompok yang tampil. ▪ Skor tersebut di masukkan pada kotak yang telah di sediakan (pada sisi sebelah kanan KOBELA) ▪ Guru meminta setiap kelompok membuat rangkuman terkait dengan materi yang sudah di sampaikan. ▪ Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak akan diberikan reward. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari <i>Integritas</i> ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah 	15 menit

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Hak Cipta Diindungi Undang-Undang</p> <p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>	<p>dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Melakukan penilaian hasil belajar Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <p>Religius</p>	

SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Buku Siswa Tema : *Kayanya Negeriku Energi* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Irene dkk, Buku Penilaian BUPENA 4D: *BUPENA Buku Penilaian tema Daerah Tempat Tinggalku dan Kayanya Negeriku Jilid 4D untuk SD/MI Kelas IV* Berdasarkan Kurikulum Revisi 2013 (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2017)
- Kotak Belajar Ajaib (KOBELA)

Mengetahui
Kepala SD Muhammadiyah 019
Bangkinang Kota

Musta'in, S.pd
NIP. 19650621 198807 1001

Bangkinang, 2019
Guru Kelas IV


Wirda Ratna Ningsih, S.Pd.



Catatan Kepala Sekolah :

.....

.....

.....

Lampiran 1

PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1												
2												
3												
4												
5												
Dst												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

Sikap siswa saat membuat peta pikiran terkait hasil sumber daya alam dan pemanfaatannya

Beri tanda centang (✓) sesuai pencapaian siswa.

UIN SUSKA RIAU

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan: Isi <i>mind map</i> lengkap, menunjukkan pengetahuan penulis yang baik atas materi yang disajikan.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi. Beberapa gambar dan keterangan lain yang diberikan memberikan tambahan informasi berguna bagi pembaca.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami sebagian besar materi.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami beberapa bagian dari materi.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar : Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan <i>mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan sangat efektif digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam <i>mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam <i>mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan sebagian besar kalimat dalam <i>mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan beberapa bagian dari <i>mind map</i> .
Sikap: <i>Mind map</i> dibuat dengan mandiri, cermat dan teliti, sesuai tenggat waktu dan batasan materi yang ditugaskan.	<i>Mind map</i> dibuat dengan lengkap, mandiri, cermat dan teliti, diselesaikan sesuai batas waktu, dengan beberapa penambahan kreatifitas untuk menjelaskan materi.	Keseluruhan <i>mind map</i> dibuat dengan mandiri, lengkap, cermat dan teliti, diselesaikan sesuai batas waktu yang diberikan.	Sebagian besar <i>mind map</i> dibuat dengan mandiri, lengkap, cermat dan teliti, diselesaikan sesuai batas waktu yang diberikan.	Hanya beberapa bagian <i>mind map</i> dibuat dengan mandiri, lengkap, cermat dan teliti, diselesaikan sesuai batas waktu yang diberikan.

Penilaian (Skoring): $\frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$

Contoh: $\frac{7}{8} \times 10 = 8,75$

Penyertaan (Skoring): $\frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$

Lampiran Materi Pembelajaran

PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Kekayaan sumber daya alam dapat dimanfaatkan untuk menunjang dan mempermudah kegiatan manusia dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Manfaat kekayaan alam bagi masyarakat dapat dirasakan langsung, misalnya hasil pertanian dan perkebunan. Sayur-sayuran, buah-buahan, padi, merupakan contoh beberapa hasil kekayaan alam yang dapat dimanfaatkan secara langsung. Ada juga kekayaan alam yang dimanfaatkan secara tidak langsung.

Agaknya kekayaan alam tersebut haruslah diolah terlebih dahulu agar dapat dimanfaatkan untuk kepentingan masyarakat. Misalnya minyak bumi yang harus diolah terlebih dahulu menjadi minyak tanah, solar, bensin, maupun aspal agar bisa dimanfaatkan oleh masyarakat. Sumber daya alam yang kita miliki menghasilkan kekayaan alam berupa hasil pertanian, hasil perkebunan, hasil perikanan, hasil hutan, dan hasil tambang. Sumber daya alam tersebut akan bermanfaat apabila kita dapat mengolahnya dengan baik. Setiap kekayaan alam yang kita miliki mempunyai manfaat dan kegunaan masing-masing.

Berikut tabel contoh hasil sumber daya alam dan manfaatnya.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

a. Hasil pertanian

Hasil Pertanian	Manfaat
Padi	• Makanan pokok
Jagung	• Makanan pokok dan makanan ternak
Kacang kedelai	• Bahan baku tahu dan tempe, bahan baku kecap, dan bahan baku susu

b. Hasil perkebunan

Hasil Perkebunan	Manfaat
Kelapa Sawit	• Bahan baku minyak goreng dan margarin
Karet	• Bahan membuat ban
tebu	• Bahan baku gula pasir
Kina	• Obat malaria

c. Hasil peternakan

Hasil Perternakan	Manfaat
Daging sapi, kambing	• Sumber protein hewani
Daging ayam, telur ayam	• Sumber protein hewani
Ulat sutera	• Bahan baku kain sutera
Lebah	• Madu

d. Hasil laut dan perikanan

Hasil Laut dan Perikanan	Manfaat
Ikan	• Sumber protein hewani
Rumput laut	• Obat, bahan makanan, dan kosmetik
Terumbu karang	• Wahana tempat rekreasi bawah laut
Mutiara	• Perhiasan

e

f. Hasil tambang

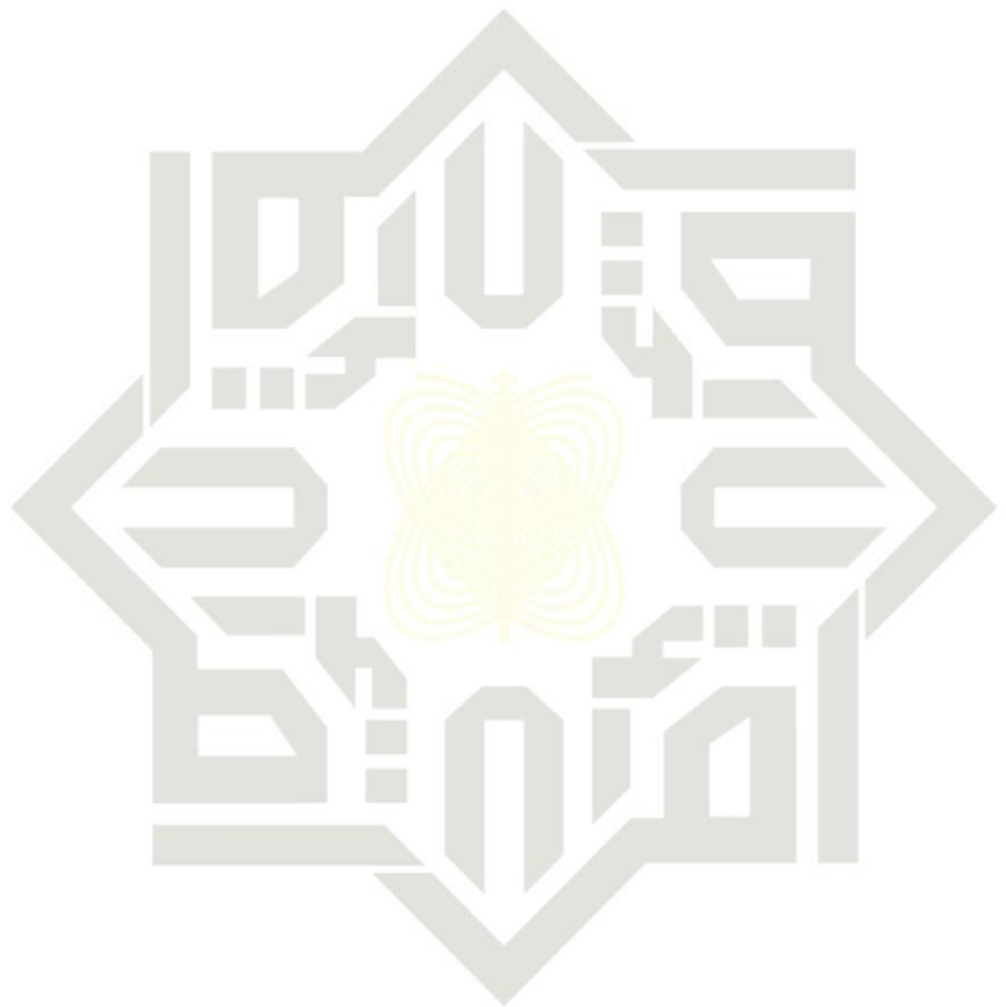
Hasil Tambang	Manfaat
Minyak bumi	• Bahan bakar kendaraan dan kompor
Gas alam	• Bahan bakar kompor gas
Belerang	• Campuran obat
Grafit	• Bahan baku pensil
Marmer	• Bahan bangunan

f. Hasil tambang

Hasil Tambang	Manfaat
Minyak bumi	• Bahan bakar kendaraan dan kompor
Gas alam	• Bahan bakar kompor gas
Belerang	• Campuran obat
Grafit	• Bahan baku pensil
Marmer	• Bahan bangunan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





KISI-KISI ANGKET MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA KOTAK BELAJAR AJAIB (KOBELA)
PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
		F (+)	UF (-)	
1. Ketertarikan	1.1 Belajar tanpa adanya paksaan	1,3	2	3
	1.2 Perasaan siswa saat belajar dengan model yang ditentukan guru	4	5	2
2. Keberartian	2.1 Konsentrasi siswa saat mengikuti pelajaran	15	14	2
	2.2 Kemauan siswa untuk belajar dari buku lain	8	7	2
3. Keterlibatan	3.1 Perhatian siswa dalam memahami materi pelajaran	11, 16	12	3
	3.2 Kesadaran siswa untuk bertanya	6	10	2
	3.3 kehadiran siswa dalam mengikuti pelajaran	9	13	2

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D.2

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

:
:
:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pilihlah salah satu jawaban yang menurut kamu paling tepat dengan memberi tanda (✓) pada salah satu jawaban yang ada.

Pertanyaan	Jawaban				
	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Setuju
1. Saya giat belajar walau tanpa di suruh					
2. Saya suka belajar karena diminta oleh guru					
3. Di rumah, saya membaca buku pelajaran yang akan dipelajari besok					
4. Saya bersemangat belajar karena guru menerangkan pelajaran dengan sesuatu (media) yang saya sukai					
5. Saya tidak memperhatikan guru, saat guru tidak menggunakan media atau sesuatu yang saya sukai					
6. Saya bertanya kepada guru jika tidak mengerti					
7. Saya hanya mengerti belajar dari buku paket yang disediakan sekolah					
8. Saya juga belajar dari buku lain selain buku paket dari sekolah					
9. Saya selalu bersemangat mengikuti pelajaran					
10. Saya lebih suka bertanya kepada teman jika saya tidak mengerti					
11. Saya giat belajar karena termotivasi nasehat guru					
12. Saya kurang bersemangat mengikuti pelajaran, jika materi yang disampaikan guru tidak saya pahami					
13. Saya malas datang tepat waktu ketika ada mata pelajaran yang tidak saya sukai					
14. Saya ngobrol dengan teman sebangku, ketika guru sedang mengajar					
15. Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran					
16. Jika ada pelajaran kosong, maka saya mempelajari kembali pelajaran sebelumnya					



LAMPIRAN D.3

LEMBAR VALIDASI ANGKET UJI VALIDITAS MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KOTAK BELAJAR AJAIB (KOBELA) PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM

1. Untuk memberikan penilaian terhadap format angket uji validitas minat. Bapak/Ibu cukup memberikan tanda cek(√) pada kolom yang telah diberikan.
2. Singkatan-singkatan yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:

SV	= sangat valid
V	= valid
CV	= cukup valid
KV	= kurang valid
TV	= tidak valid



No.	Aspek	Indikator	No. Pernyataan	Penilaian					Ket
				SV	V	CV	KV	TV	
1	ketertarikan	Saya ^{gigit} ^{walaupun tanpa disuruh} suka belajar tanpa ada yang menyuruh	1			✓			
		Di rumah, saya membaca buku pelajaran yang akan dipelajari besok	3		✓				
		Saya bersemangat belajar karena guru menerangkan pelajaran dengan <u>benda</u> yang saya sukai	4		✓				
		Saya suka belajar karena <u>disuruh</u> oleh guru	2			✓			
		Saya lebih suka bercerita dengan teman dari pada memperhatikan guru yang sedang menerangkan pelajaran	5				✓		
		Saat belajar saya suka mengajak teman untuk bercerita	14				✓		
2	keberartian	Saya tidak mengerti belajar dari buku lain	7			✓			
		Saya juga belajar dari buku lain selain buku dari sekolah	8			✓			
		Saat belajar, saya suka mengajak teman untuk bercerita	14			✓			



No.	Aspek	Indikator	No. Pernyataan	Penilaian					Ket
				SV	V	CV	KV	TV	
3	keterlibatan	Saya bertanya kepada guru jika tidak mengerti	6	✓		✓			
		Saya tidak pernah bolos mengikuti pelajaran	9						
		Saya lebih suka bertanya kepada teman jika saya tidak mengerti	10						
		Saya suka belajar karena <i>termotivasi nasehat guru</i> disuruh oleh guru	11			✓			
		Saya malas mencatat apa yang disampaikan guru	12						
		Saya malas datang tepat waktu ketika ada mata pelajaran	13			✓			
		Ketika guru tidak hadir, saya berusaha belajar sendiri	16						



A. Penilaian Secara Umum

No.	Uraian	A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap format instrumen validitas dan penilaian minat belajar siswa menggunakan media kotak belajar ajaib (kobela)			✓		

Keterangan

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan dengan revisi sedikit

C = Dapat digunakan dengan revisi sedang

D = Dapat digunakan dengan revisi banyak

E = Tidak dapat digunakan

Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Pekanbaru, 29/4/ 2019

Validator/Penilai

(. . . Subhan . . .)

LEMBAR VALIDASI
ANGKET UJI VALIDITAS MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM

Petunjuk

1. Untuk memberikan penilaian terhadap format angket uji validitas minat. Bapak/Ibu cukup memberikan tanda cek(√) pada kolom yang telah diberikan.
2. Singkatan-singkatan yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:

SV = sangat valid

V = valid

CV = cukup valid

KV = kurang valid

TV = tidak valid



A. Aspek Penilaian

No.	Aspek	Indikator	No. Pernyataan	Penilaian					Ket
				SV	V	CV	KV	TV	
1	ketertarikan	Saya giat belajar walau tanpa di suruh	1		✓				
		Di rumah, saya membaca buku pelajaran yang akan dipelajari besok	3		✓				
		Saya bersemangat belajar karena guru menerangkan pelajaran dengan sesuatu (media) yang saya sukai	4	✓					
		Saya suka belajar karena diminta oleh guru	2		✓				
		Saya tidak memperhatikan guru, saat guru tidak menggunakan media atau sesuatu yang saya sukai	5						
		Saat ngobrol dengan teman sebangku, ketika guru sedang mengajar	14		✓				
2	keberartian	Saya hanya mengerti belajar dari buku paket yang disediakan sekolah	7		✓				
		Saya juga belajar dari buku lain selain buku paket dari sekolah	8	✓					
		Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran	15	✓					



No.	Aspek	Indikator	No. Pernyataan	Penilaian					Ket
				SV	V	CV	KV	TV	
3	keterlibatan	Saya bertanya kepada guru jika tidak mengerti	6	✓					
		Saya selalu bersemangat mengikuti pelajaran	9	✓					
		Saya lebih suka bertanya kepada teman jika saya tidak mengerti	10	✓					
		Saya giat belajar karena termotivasi nasehat guru	11		✓				
		Saya kurang bersemangat mengikuti pelajaran, jika materi yang disampaikan guru tidak saya pahami	12	✓					
		Saya malas datang tepat waktu ketika ada mata pelajaran yang tidak saya sukai	13	✓					
		Jika ada pelajaran kosong, maka saya mempelajari kembali pelajaran sebelumnya	16		✓				



A. Penilaian Secara Umum

No.	Uraian	A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap format instrumen validitas dan penilaian minat belajar siswa menggunakan media kotak belajar ajaib (kobela)		✓			

Keterangan

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan dengan revisi sedikit

C = Dapat digunakan dengan revisi sedang

D = Dapat digunakan dengan revisi banyak

E = Tidak dapat digunakan

Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Pekanbaru, 06 Mei 2019

Validator/Penilai

(Subhan, M. Ag)



LAMPIRAN D.4

PERHITUNGAN UJI VALIDASI OLEH AHLI ANGKET MINAT SISWA

Aspek Validitas	No Butir	Hasil Validator	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria	Total Peraspek	Rataan	Kriteria Peraspek
Ketertarikan	1	4	5	80%	Valid	25	83,33%	Sangat valid
	3	4	5	80%	Valid			
	4	5	5	100%	Sangat valid			
	2	4	5	80%	Valid			
	5	4	5	80%	Valid			
	14	4	5	80%	Valid			
Keberartian	7	4	5	80%	Valid	14	93,33%	Sangat valid
	8	5	5	100%	Sangat valid			
	15	5	5	100%	Sangat valid			
Keterlibatan	6	5	5	100%	Sangat valid	33	94,28%	Sangat valid
	9	5	5	100%	Sangat valid			
	10	5	5	100%	Sangat valid			
	11	4	5	80%	Valid			
	12	5	5	100%	Sangat valid			
	13	5	5	100%	Sangat valid			
	16	4	5	80%	Valid			
	Hasil		72	80	90%			



LAMPIRAN E.1

HASIL UJI COBA ANGKET UNTUK KELOMPOK KECIL

No	Nama Kode Siswa	Indikator																Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	A1	5	5	5	5	2	5	5	5	4	3	5	5	5	3	5	3	70
2	A2	5	3	4	3	3	4	3	2	3	3	5	4	5	2	4	2	55
3	A3	3	5	2	3	2	5	4	2	4	4	3	2	5	2	4	2	52
4	A4	3	3	3	4	1	4	3	5	3	4	3	3	3	4	2	3	51
5	A5	4	5	4	2	5	4	2	5	4	5	4	3	5	4	5	4	65
6	A6	5	4	2	5	3	3	3	3	4	1	5	3	4	3	3	3	54
7	A7	5	5	3	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	73
8	A8	3	3	2	3	4	5	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	54
9	A9	3	5	3	5	5	5	5	5	4	3	5	3	5	5	2	5	68
10	A10	3	3	1	3	2	3	4	4	4	1	4	4	5	4	4	4	53
Jumlah		39	41	29	38	31	43	38	39	37	32	43	35	45	34	37	34	595
Validitas		0,44	0,73	0,58	0,46	0,54	0,50	0,50	0,49	0,50	0,43	0,61	0,60	0,61	0,44	0,45	0,48	

LAMPIRAN E.2

VALIDITAS ANGKET

a. Uji Validitas menggunakan rumus

$$r = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}} \sqrt{\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Adapun kriteria Validitas adalah sebagai berikut:

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Validitas
$r_{xy} \geq 1,00$	Sangat Tinggi (ST)	Sangat tepat/ sangat baik
$0,70 \leq r_{xy} < 0,90$	Tinggi (T)	Tepat/baik
$0,40 \leq r_{xy} < 0,70$	Sedang (S)	Cukup tepat/cukup baik
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah (R)	Tidak tepat/buruk
$r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah (SR)	Sangat tidak tepat/ sangat buruk

Persiapan Perhitungan Validitas Butir Instrumen Indikator 1

NO	X ₁
1	5
2	5
3	3
4	3
5	4
6	5
7	5
8	3
9	3
10	3
10	39

Masukkan ke rumus

$$\begin{aligned}
 r &= \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}} \sqrt{\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 r &= \frac{10(1954) - (30)(645)}{\sqrt{\{10(94) - (30)^2\}} \sqrt{\{10(41759) - (645)^2\}}} \\
 &= \frac{19540 - 19350}{\sqrt{\{940 - 900\}} \sqrt{\{(417590) - 416025\}}} \\
 r &= \frac{190}{\sqrt{40} \sqrt{1565}} \\
 r &= \frac{190}{(6,32) (39,560)} = \frac{190}{250,0192} \\
 r &= 0,759941
 \end{aligned}$$

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

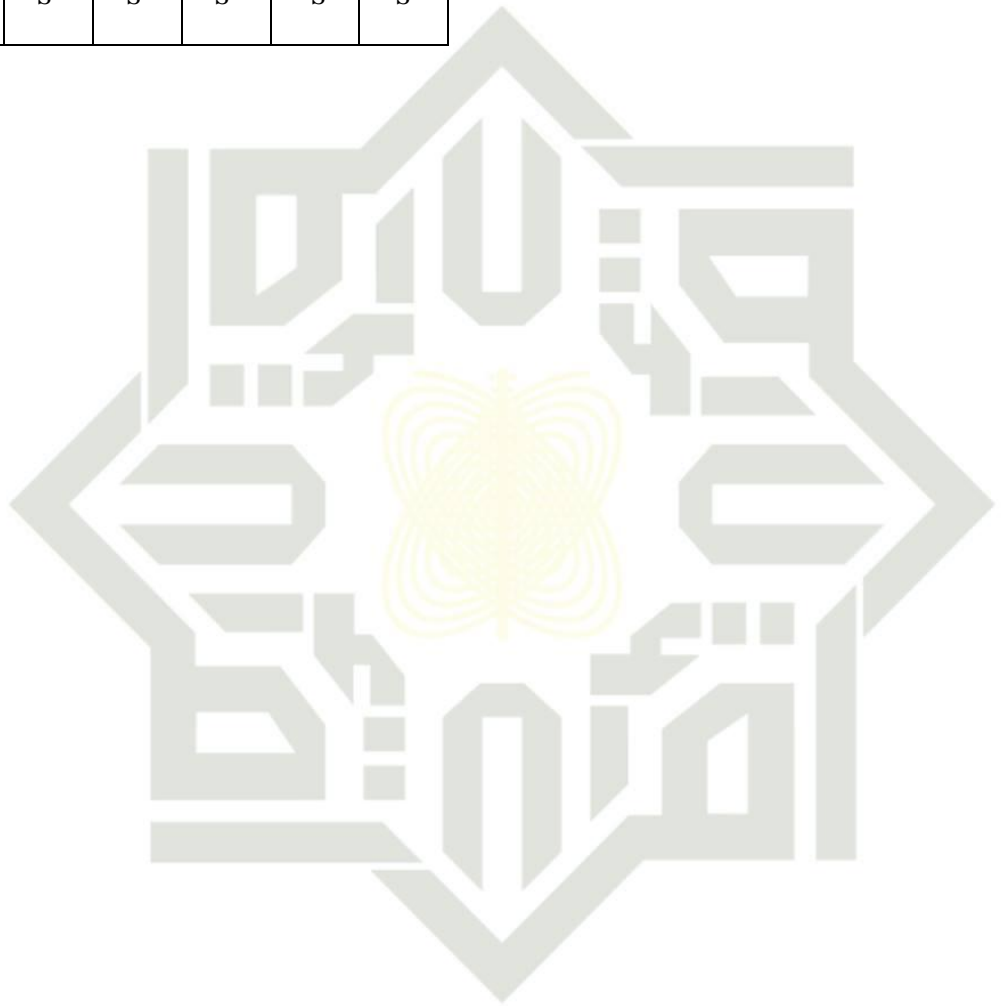
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari uji validitas seluruh indikator minat di dapat hasil sebagai berikut:

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Validitas	0,44	0,73	0,58	0,46	0,54	0,50	0,50	0,49	0,50	0,43
Kriteria	S	T	S	S	S	S	S	S	S	S
Indikator	11	12	13	14	15	16				
Validitas	0,61	0,60	0,61	0,44	0,45	0,48				
Kriteria	S	S	S	S	S	S				



UIN SUSKA RIAU

UJI RELIABILITAS ANGKET

Reliabilitas pada penelitian ini menggunakan *Cronbach Alpha* dengan hasil yang di dapat

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.690	16

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
skor item 2	3.90	1.210	20
skor item 3	3.50	1.318	20
skor item 4	4.05	.887	20
skor item 5	4.20	1.196	20
skor item 6	4.05	1.099	20
skor item 7	4.10	.718	20
skor item 8	3.80	1.399	20
skor item 9	4.00	1.076	20
skor item 10	3.55	1.276	20
skor item 11	3.85	1.309	20
skor item 12	3.50	1.192	20
skor item 13	4.40	.754	20
skor item 14	4.30	.979	20
skor item 15	3.70	1.218	20
skor item 16	4.10	.968	20

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

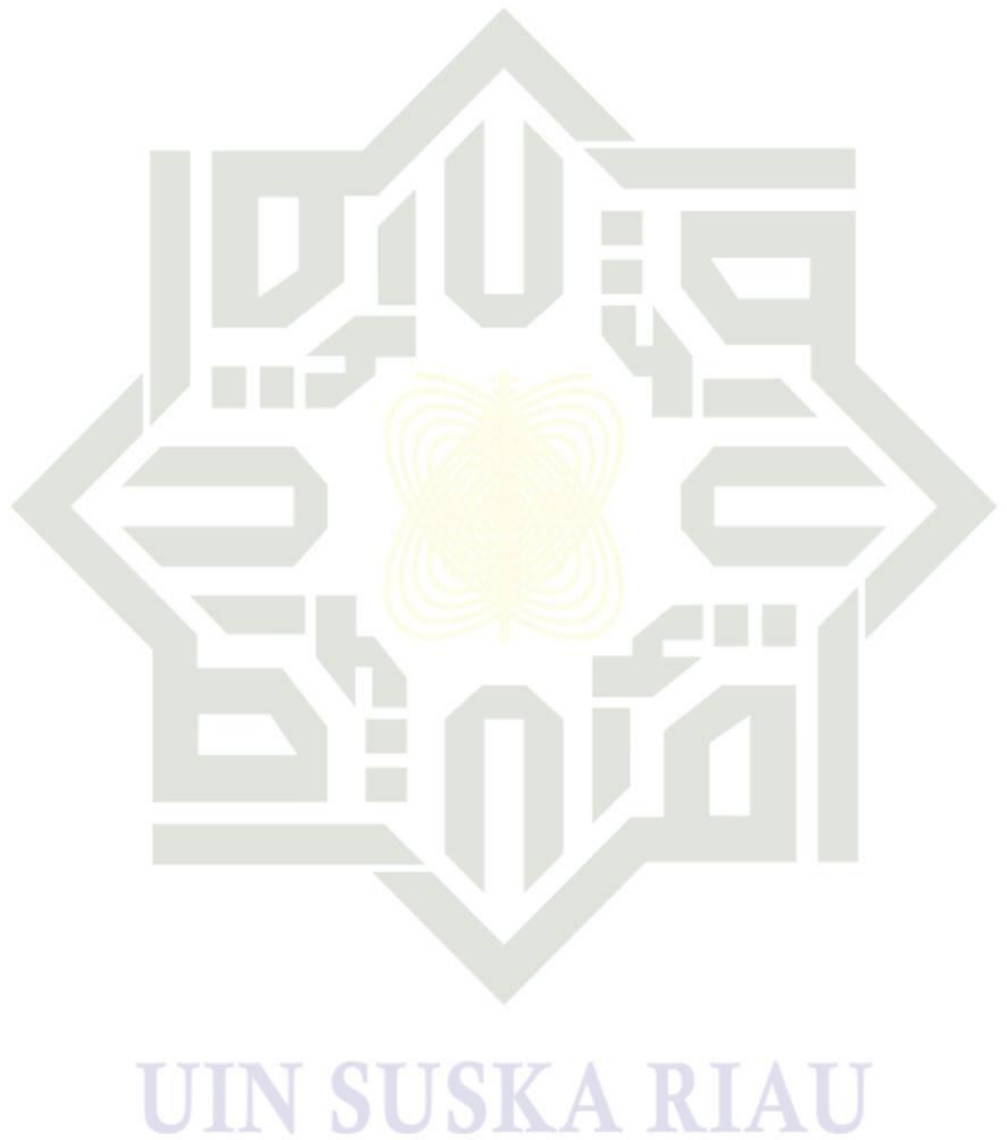
2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
59.00	53.263	7.298	15



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN F.1

LEMBAR EVALUASI

MEDIA KOTAK BELAJAR AJAIB (KOBELA)

DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SD

Materi Pelajaran : Sumber Daya Alam
 Sasaran Program : Siswa SD kelas IV
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (kobela) Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar
 Peneliti : Aulia Gita Dyani

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media kotak belajar ajaib (kobela)
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek isi, kebahasaan, penyajian, efek media terhadap strategi pembelajaran dan penyajian.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media kotak belajar ajaib (kobela) ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom di bawah skala 1, 2, 3, 4, atau 5.

Contoh:

NO	INDIKATOR	5	4	3	2	1
1	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan.					
2	Kemampuan media menambah pengetahuan.					

Skala Penilaian:

- 5 = 80-100 % kriteria telah terpenuhi.
 4 = 60-79 % kriteria telah terpenuhi.
 3 = 40-59 % kriteria telah terpenuhi.
 2 = 20-39 % kriteria telah terpenuhi.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1 = kriteria yang terpenuhi kurang dari 20 %.

5. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang pada kotak belajar ajaib (kobela) dan memberikan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki.
6. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap kotak belajar ajaib (kobela) ini.
7. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

Lampiran

LEMBAR VALIDASI KOTAK BELAJAR AJAIB (KOBELA) UNTUK AHLI MATERI

A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

NO	INDIKATOR	DESKRIPSI	SKALA PENILAIAN					KRITIK/SARAN
			5	4	3	2	1	
1	Kesesuaian isi media dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran.	Materi yang disampaikan sesuai/relevan dengan Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran			✓			
2	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan.	Konsep dan Penjelasan yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu.				✓		
3	Kejelasan topik pembelajaran.	Topik yang dibahas dapat dimengerti dengan jelas				✓		
4	Cakupan materi.	Materi tentang sumber daya alam secara keseluruhan tercakup dalam media kotak belajar ajaib (kobela).				✓		
5	Ketuntasan Materi	Sumber daya alam di Lingkungan dibahas secara tuntas.				✓		
6	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa SD kelas IV.	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa SD kelas IV, sehingga dapat dipahami dengan mudah.				✓		
7	Muatan aspek kognitif, psikomotor dan afektif pada materi yang disampaikan.	Aspek pembelajaran yang mencakup kognitif, psikomotor dan afektif telah padu dalam materi.			✓			



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Penilaian Kelayakan Bahasa

NO	INDIKATOR	DESKRIPSI	SKALA PENILAIAN					KRITIK/ SARAN
			5	4	3	2	1	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media	Petunjuk penggunaan kotak belajar ajaib (kobela) disampaikan dengan jelas					✓	
2	Ketepatan istilah.	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang.					✓	
3	Kesantunan penggunaan bahasa.	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan					✓	

C. Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian

NO	INDIKATOR	DESKRIPSI	SKALA PENILAIAN					KRITIK/ SARAN
			5	4	3	2	1	
1	Dukungan kotak belajar ajaib (kobela) terhadap keterlibatan siswa pada proses pembelajaran.	Penyajian materi mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran			✓			
2	Penyajian gambar Sumber daya alam	Penyajian gambar sumber daya alam menarik dan proporsional.				✓		
3	Kejelasan tiap kartu rak lemari untuk mendukung memahami materi.	Penjelasan pada tiap rak lemari yang disajikan mendukung kemudahan pembaca untuk memahami materi				✓		



1. Uruturun mengurutkan sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Penilaian Kelayakan Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran

NO	INDIKATOR	DESKRIPSI	SKALA PENILAIAN					KRITIK/ SARAN
			5	4	3	2	1	
1	Kemudahan penggunaan.	Media kotak belajar ajaib (kobela) mudah digunakan untuk proses pembelajaran siswa di dalam kelas.		✓				
2	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa.	Media kotak belajar ajaib (kobela) mendukung siswa untuk dapat belajar pada materi sumber daya alam secara mandiri.			✓			
3	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi sumber daya alam.	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi sumber daya alam.			✓			
4	Kemampuan media memperluas wawasan siswa.	Kemampuan media memperluas wawasan siswa.			✓			
5	Kemampuan Media media menambah pengetahuan.	Media meningkatkan pengetahuan siswa			✓			

E. Penilaian Kelayakan Tampilan Menyeluruh

NO	INDIKATOR	DESKRIPSI	SKALA PENILAIAN					KRITIK/ SARAN
			5	4	3	2	1	
1	Kemenarikan Tampilan kotak belajar ajaib (kobela) dan kelengkapannya	Desain lemari, kartu permainannya dan juga kartu gambar hewan menarik minat keinginan tahuan siswa.			✓			
2	Kemudahan dalam membaca teks/tulisan.	Teks dan tulisan mudah dibaca			✓			

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan penelaahan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. Komentar Bapak/Ibu Secara Keseluruhan Media Kotak Belajar Ajaib (Kobela)

.....
.....
.....
.....
.....

G. Kesimpulan Umum

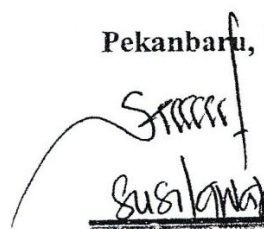
Berdasarkan penilaian kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, maka komik akuntansi ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD/MI tanpa revisi.
- ② Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD/MI dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SD/MI

Nama Validator :

Instansi :

Pekanbaru, 22 April 2019


Susilawati, M.Pd.
NIP 19840227 200912 2008

ntar.

Nilai kelayakan aspek materi

hal kali pertemuan hanya dapat digunakan 1 bagian kotak saja
alasan lengkap utk. tema/sub tema yg akan digunakan media ini
ka bagi hal dapat mengukur keberhasilan jumlah pembelajaran
an kebenaran konsep yg digunakan. (RP yg dibuat hanya 1 x pertemuan
nekan aspek afektif dan psikomotor belum terukur.



lahan kelayakan bahasa

tidak (belum ada petunjuk penggunaan media
petunjuk penggunaan media akan langkah pembelajaran).

lahan kelayakan aspek peragaan

pamflet yg disediakan belum lengkap
kartu yg disediakan belum lengkap ~~belum~~ sehingga slk
bisa dilihat kebesaran dengan materi.

lahan kelayakan efek media

indikator tidak terlalu jelas.

lahan kelayakan tampilan keseluruhan
yg desain lebih menarik.



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR EVALUASI

MEDIA KOTAK BELAJAR AJAIB (KOBELA)

DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SD

Materi Pelajaran : Sumber Daya Alam

Sasaran Program : Siswa SD kelas IV

Judul Penelitian : Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (kobela) Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar

Peneliti : Aulia Gita Dyani

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media kotak belajar ajaib (kobela)
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek isi, kebahasaan, penyajian, efek media terhadap strategi pembelajaran dan penyajian.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media kotak belajar ajaib (kobela) ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom di bawah skala 1, 2, 3, 4, atau 5.

Contoh:

NO	INDIKATOR	5	4	3	2	1
1	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan.					
2	Kemampuan media menambah pengetahuan.					

Skala Penilaian:

5 = Sangat terpenuhi.

4 = Terpenuhi.

3 = Cukup terpenuhi.



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2 = Kurang Terpenuhi.

1 = Tidak Terpenuhi

5. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang pada kotak belajar ajaib (kobela) dan memberikan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki.
6. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap kotak belajar ajaib (kobela) ini.
7. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

Lampiran

LEMBAR VALIDASI KOTAK BELAJAR AJAIB (KOBELA) UNTUK AHLI MATERI

A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

NO	INDIKATOR	DESKRIPSI	SKALA PENILAIAN					KRITIK/SARAN
			5	4	3	2	1	
1	Kesesuaian isi media dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran.	Materi yang disampaikan sesuai/relevan dengan Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran	✓					
2	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan.	Konsep dan Penjelasan yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu.	✓					
3	Kejelasan topik pembelajaran.	Topik yang dibahas dapat dimengerti dengan jelas	✓					
4	Cakupan materi.	Materi tentang sumber daya alam secara keseluruhan tercakup dalam media kotak belajar ajaib (kobela).		✓				
5	Ketuntasan Materi	Sumber daya alam di Lingkungan dibahas secara tuntas.		✓				
6	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa SD kelas IV.	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa SD kelas IV, sehingga dapat dipahami dengan mudah.		✓				
7	Muatan aspek kognitif, psikomotor dan afektif pada materi yang disampaikan.	Aspek pembelajaran yang mencakup kognitif, psikomotor dan afektif telah padu dalam materi.		✓				

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Penilaian Kelayakan Bahasa

NO	INDIKATOR	DESKRIPSI	SKALA PENILAIAN					KRITIK/ SARAN
			5	4	3	2	1	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media	Petunjuk penggunaan kotak belajar ajaib (kobela) disampaikan dengan jelas	✓					
2	Ketepatan istilah.	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang.	✓					
3	Kesantunan penggunaan bahasa.	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan	✓					

C. Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian

NO	INDIKATOR	DESKRIPSI	SKALA PENILAIAN					KRITIK/ SARAN
			5	4	3	2	1	
1	Dukungan kotak belajar ajaib (kobela) terhadap keterlibatan siswa pada proses pembelajaran.	Penyajian materi mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran	✓					
2	Penyajian gambar Sumber daya alam	Penyajian gambar sumber daya alam menarik dan proporsional.		✓				
3	Kejelasan tiap kartu rak lemari untuk mendukung memahami materi.	Penjelasan pada tiap rak lemari yang disajikan mendukung kemudahan pembaca untuk memahami materi	✓					



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Penilaian Kelayakan Efek Media Terhadap Pembelajaran

NO	INDIKATOR	DESKRIPSI	SKALA PENILAIAN					KRITIK/ SARAN
			5	4	3	2	1	
1	Kemudahan penggunaan.	Media kotak belajar ajaib (kobela) mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa di dalam kelas.	✓					
2	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa.	Media kotak belajar ajaib (kobela) mendukung siswa untuk dapat belajar pada materi sumber daya alam secara mandiri.		✓				
3	Kemampuan media untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi sumber daya alam.	Media mampu meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi sumber daya alam.	✓					
4	Kemampuan media memperluas wawasan siswa.	Kemampuan media memperluas wawasan siswa.		✓				
5	Kemampuan Media media menambah pengetahuan.	Media meningkatkan pengetahuan siswa	✓					

E. Penilaian Kelayakan Tampilan Menyeluruh

NO	INDIKATOR	DESKRIPSI	SKALA PENILAIAN					KRITIK/ SARAN
			5	4	3	2	1	
1	Kemenarikan Tampilan kotak belajar ajaib (kobela) dan kelengkapannya	Desain lemari, kartu permainan dan juga kartu gambar yang berhubungan dengan materi menarik minat keinginan tahuan siswa.	✓					



F. Komentar Bapak/Ibu Secara Keseluruhan Media Kotak Belajar Ajaib (Kobela)

.....

.....

.....

.....

G. Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, maka komik akuntansi ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD/MI tanpa revisi.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD/MI dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SD/MI

Nama Validator

: Susilawati

Instansi

: UIN Suska Riau

Pekanbaru, 6 Mei 2019

Susilawati

Susilawati, M.Pd

NIP. 19840227 200912 2005



LAMPIRAN F.2

PERHITUNGAN UJI VALIDASI OLEH AHLI MATERI PADA
KOTAK BELAJAR AJAIB (KOBELA)

Aspek Validitas	No Butir	Hasil Validator	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria	Total Peraspek	Rataan	Kriteria Peraspek
Penilaian kelayakan aspek materi	1	5	5	100%	Sangat valid	31	88,57%	Sangat valid
	2	5	5	100%	Sangat valid			
	3	5	5	100%	Sangat valid			
	4	4	5	80%	Valid			
	5	4	5	80%	Valid			
	6	4	5	80%	Valid			
	7	4	5	80%	Valid			
Penilaian kelayakan bahasa	1	5	5	100%	Sangat valid	15	100%	Sangat valid
	2	5	5	100%	Sangat valid			
	3	5	5	100%	Sangat valid			
Penilaian kelayakan aspek penyajian	1	5	5	100%	Sangat valid	14	93%	Sangat valid
	2	4	5	80%	Valid			
	3	5	5	100%	Sangat valid			
Penilaian kelayakan efek media terhadap pembelajaran	1	5	5	100%	Sangat valid	23	92%	Sangat valid
	2	4	5	80%	Valid			
	3	5	5	100%	Sangat valid			
	4	4	5	80%	Valid			
	5	5	5	100%	Sangat valid			
Penilaian kelayakan tampilan menyeluruh	1	5	5	100%	Sangat valid	5	100%	Sangat valid
Hasil		88	95	92,63%	Sangat valid			

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian :Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (kobela) Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar

Sasaran Program :Siswa kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar

Mata Pelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

Peneliti : Aulia Gita Dyani

Ahli Media :

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media kotak belajar ajaib (kobela) untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota ditinjau aspek rekayasa media dan komunikasi visual.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

{Kriteria dalam Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan Pada Kualitas Menurut Walker & Hess
(Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, PT Raja Grafindo Persada: 2011, hal. 175-176)}

No	Aspek	Indikator	5	4	3	2	1	Keterangan
1	Kualitas isi dan tujuan	a. Ketepatan		✓				
		b. Kepentingan		✓				
		c. Kelengkapan		✓				
		d. Keseimbangan		✓				
		e. Minat atau Perhatian	✓	✓				
		f. Keadilan	✓	✓				
		g. Kesesuaian dengan situasi siswa	✓	✓				
2	Kualitas Instruksional	a. Memberikan kesempatan belajar		✓				
		b. Memberikan bantuan belajar		✓				
		c. Kualitas motivasi		✓				
		d. Fleksibilitas instruksional		✓				
		e. Hubungan dengan program pembelajaran lain		✓				
		f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya		✓				
		g. Dapat memberi dampak bagi siswa		✓				
		h. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya		✓				
3	Kualitas Teknis	a. Keterbacaan		✓				
		b. Mudah digunakan		✓				
		c. Kualitas tampilan		✓				
		d. Kualitas pengelolaan programnya		✓				
		e. Kualitas penanganan jawaban		✓				



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Kebenaran Aspek Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Sudah diperbaiki	

C. Komentor/Saran

Langsung ke Pustaka Sampul

Kesimpulan:

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Pekanbaru,

Ahli Media



LAMPIRAN G.2

PERHITUNGAN UJI VALIDASI OLEH AHLI MEDIA PADA
KOTAK BELAJAR AJAIB (KOBELA)

Aspek Validitas	No Butir	Hasil Validator	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria	Total Peraspek	Rataan	Kriteria Peraspek
Kualitas isi dan penyajian	1	4	5	80%	Valid	30	85,71%	Sangat Valid
	2	4	5	80%	Valid			
	3	4	5	80%	Valid			
	4	4	5	80%	Valid			
	5	5	5	100%	Sangat Valid			
	6	4	5	80%	Valid			
	7	5	5	100%	Sangat Valid			
Kualitas Instruksional	1	4	5	80%	Valid	32	80%	Valida
	2	4	5	80%	Valid			
	3	4	5	80%	Valid			
	4	4	5	80%	Valid			
	5	4	5	80%	Valid			
	6	4	5	80%	Valid			
	7	4	5	80%	Valid			
	8	4	5	80%	Valid			
Kualitas teknis	1	4	5	80%	Valid	20	80%	Valid
	2	4	5	80%	Valid			
	3	4	5	80%	Valid			
	4	4	5	80%	Valid			
	5	4	5	80%	Valid			
Hasil		82	100	82%	Sangat Valid			

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

UJI NORMALITAS SEBELUM PERLAKUAN (*POSTEST*)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Diposisi:

Data berdistribusi normal

Data tidak berdistribusi normal

2. Pengujian hipotesis menggunakan rumus berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

dan kriteria yang digunakan jika H_o diterima adalah $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$.

2. Menentukan nilai terbesar, nilai terkecil, rentangan, dan interval kelas.

Nilai terbesar = $X_{max} = 68$

Nilai terkecil = $X_{min} = 45$

Rentangan (R) = $(X_{max} - X_{min}) + 1$
 = $(68 - 45) + 1$
 = 23

Banyak Kelas (BK) = $1 + 3,3 \log n$
 = $1 + 3,3 \log 20$
 = $1 + 4,293$
 = 5,293 (dibulatkan menjadi 5)

Panjang kelas (p) = $\frac{R}{BK}$
 = $\frac{23}{5,22}$
 = 4,6 (dibulatkan menjadi 5)



3. Buat tabel distribusi frekuensi nilai

DISTRIBUSI FREKUENSI NILAI

No.	Interval	<i>f</i>	<i>x</i>	<i>x</i> ²	<i>f</i> <i>x</i>	<i>f</i> <i>x</i> ²
1	45-49	4	47	2209	188	8836
2	50-54	3	52	2704	156	8112
3	55-59	2	57	3249	114	6498
4	60-64	6	62	3844	372	23064
5	65-69	5	67	4489	335	22445
		$\Sigma f = 20$			$\Sigma f x = 1165$	$\Sigma f x^2 = 68955$

4. Pengujian dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat

a. Menghitung rata-rata (*mean*)

$$M_x = \frac{\Sigma f x}{n} = \frac{1165}{20} = 58,25$$

b. Menghitung standar deviasi (*SD_x*)

$$\begin{aligned}
 SD_x &= \sqrt{\frac{n(\Sigma f x^2) - (\Sigma f x)^2}{n(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{20(68955) - (1165)^2}{20(19)}} \\
 &= \sqrt{\frac{1379100 - 1357225}{380}} \\
 &= \sqrt{57,56579} \\
 &= 7,587212
 \end{aligned}$$

Menentukan batas kelas (BK), angka skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka-angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga akan diperoleh nilai: 44,5; 49,5; 54,5; 59,5; 64,5 dan 69,5.

c. Mencari nilai *Z-score* untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{BK - M_x}{SD_x}$$



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$Z_1 = \frac{44,5 - 58,25}{7,587212} = -1,81$$

$$Z_4 = \frac{59,5 - 58,25}{7,587212} = 0,16$$

$$Z_2 = \frac{49,5 - 58,25}{7,587212} = -1,15$$

$$Z_5 = \frac{64,5 - 58,25}{7,587212} = 0,82$$

$$Z_3 = \frac{54,5 - 58,25}{7,587212} = -0,49$$

$$Z_6 = \frac{69,5 - 58,25}{7,587212} = 1,48$$

Mencari luas 0 – Z dari Tabel Kurva Normal dari 0 – Z dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga diperoleh:

Z	Luas O–Z dari Tabel Kurva Normal
-1.81	0.4649
-1.15	0.3749
-0.49	0.1879
0.16	0.0636
0.82	0.2939
1.48	0.4306
-1.81	0.4649

- Mencari luas tiap kelas interval (LTKI) dengan cara mengurangkan angka-angka 0 – Z yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, dan seterusnya, kecuali untuk angka yang berbeda pada baris keempat ditambahkan dengan angka pada baris tepat berikutnya, serta luas tiap kelas interval harus selain bilangan negatif. Selanjutnya dihitung frekuensi yang diharapkan (f_h) dengan menggunakan rumus $f_h = LTKI \times n$.

Menentukan luas tiap kelas interval (LTKI)

$$|0,4906 - 0,4554| = 0,0900$$

$$|0,4554 - 0,3159| = 0,1870$$

$$|0,3159 - 0,0398| = 0,1243$$

$$|0,0398 + 0,2549| = 0,2303$$

$$|0,2549 - 0,4319| = 0,1367$$



Menentukan skor frekuensi yang diharapkan (f_h)

$$f_h = LTKI \times n$$

$$0,0900 \times 20 = 1,8$$

$$0,1870 \times 20 = 3,74$$

$$0,1243 \times 20 = 2,486$$

$$0,2303 \times 20 = 4,606$$

$$0,1367 \times 20 = 2,734$$

PENGUJIAN NORMALITAS DATA DENGAN RUMUS CHI KUADRAT

No.	BK	Z	Luas 0 - Z	LTKI	f_h	f_o	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
44.5		-1.81	0.4649	0.09	1.8	4	2.688889
49.5		-1.15	0.3749	0.1870	3.74	3	0.146417
54.5		-0.49	0.1879	0.1243	2.486	2	0.09501
59.5		0.16	0.0636	0.2303	4.606	6	0.421892
64.5		0.82	0.2939	0.1367	2.734	5	1.878111
69.5		1.48	0.4306				
Σ						20	5.23032

f. Mencari Chi Kuadrat hitung (χ^2_{hitung})

$$\chi^2_{hitung} = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} = 5,23032$$

5. Membandingkan χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel}

Dengan membandingkan χ^2_{hitung} dengan nilai χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $dk = k - 1 = 5 - 1 = 4$, maka diperoleh $\chi^2_{tabel} = 9,488$ dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ artinya distribusi data tidak normal dan



Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ artinya data berdistribusi normal

Hasil perhitungan yang telah dilakukan, diketahui bahwa $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ atau $230,32 < 9,488$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

©Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU



UJI NORMALITAS SETELAH PERLAKUAN (*POSTTEST*)

Hipotesis:

- Data berdistribusi normal
- Data tidak berdistribusi normal

Pengujian hipotesis menggunakan rumus berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

dan kriteria yang digunakan jika H_0 diterima adalah $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$.

Menentukan nilai terbesar, nilai terkecil, rentangan, dan interval kelas.

Nilai terbesar $= X_{\max} = 78$

Nilai terkecil $= X_{\min} = 50$

Rentangan (R) $= (X_{\max} - X_{\min}) + 1$
 $= (78 - 50) + 1$
 $= 28$

Banyak Kelas (BK) $= 1 + 3,3 \log n$
 $= 1 + 3,3 \log 20$
 $= 1 + 4,293$
 $= 5,293$ (dibulatkan menjadi 5)

Panjang kelas (p) $= \frac{R}{BK}$
 $= \frac{28}{5,293}$
 $= 5,6$ (dibulatkan menjadi 6)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Buat tabel distribusi frekuensi nilai

DISTRIBUSI FREKUENSI NILAI

No.	Interval	f	x	x^2	fx	fx^2
1	50-55	3	52.5	2756.25	157.5	8268.75
2	56-61	6	58.5	3422.25	351	20533.5
3	62-67	4	64.5	4160.25	258	16641
4	68-73	6	70.5	4970.25	423	29821.5
5	74-79	1	76.5	5852.25	76.5	5852.25
		$\Sigma f = 20$			$\Sigma fx = 1266$	$\Sigma fx^2 = 81117$

4. Pengujian dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat

a. Menghitung rata-rata ($mean$)

$$M_x = \frac{\Sigma fx}{n} = \frac{1266}{20} = 63,3$$

b. Menghitung standar deviasi (SD_x)

$$\begin{aligned}
 SD_x &= \sqrt{\frac{n(\Sigma fx^2) - (\Sigma fx)^2}{n(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{20(81117) - (1266)^2}{20(19)}} \\
 &= \sqrt{\frac{1622340 - 1602756}{380}} \\
 &= \sqrt{51,5368} \\
 &= 7,17892
 \end{aligned}$$

Menentukan batas kelas (BK), angka skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka-angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga akan diperoleh nilai: 49,5; 55,5; 61,5; 67,5; 73,5; dan 79,5.

c. Mencari nilai Z -score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{BK - M_x}{SD_x}$$



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$Z_1 = \frac{49,5 - 63,3}{7,17892} = -1,92$$

$$Z_5 = \frac{67,5 - 63,3}{7,17892} = 0,59$$

$$Z_2 = \frac{55,5 - 63,3}{7,17892} = -1,09$$

$$Z_5 = \frac{73,5 - 63,3}{7,17892} = 1,42$$

$$Z_3 = \frac{61,5 - 63,3}{7,17892} = -0,25$$

$$Z_6 = \frac{79,5 - 63,3}{7,17892} = -2,26$$

Mencari luas 0 – Z dari Tabel Kurva Normal dari 0 – Z dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga diperoleh:

Z	Luas O–Z dari Tabel Kurva Normal
-1.92	0.4726
-1.09	0.3621
-0.25	0.0948
0.59	0.2224
1.42	0.4222
2.26	0.4881
-1.92	0.4726

- Mencari luas tiap kelas interval (LTKI) dengan cara mengurangkan angka-angka 0 – Z yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, dan seterusnya, kecuali untuk angka yang berbeda pada baris ketiga ditambahkan dengan angka pada baris tepat berikutnya, serta luas tiap kelas interval harus selain bilangan negatif. Selanjutnya dihitung frekuensi yang diharapkan (f_h) dengan menggunakan rumus $f_h = LTKI \times n$.

Menentukan luas tiap kelas interval (LTKI)

$$|0,4726 - 0,3621| = 0,1105$$

$$|0,3621 - 0,0948| = 0,2673$$

$$|0,0948 + 0,2224| = -0,1276$$

$$|0,2224 - 0,4222| = -0,1998$$

$$|0,4222 - 0,4881| = -0,0659$$



Menentukan skor frekuensi yang diharapkan (f_h)

$$f_h = LTKI \times n$$

$$0,1105 \times 20 = 2,21$$

$$0,2673 \times 20 = 5,346$$

$$0,1276 \times 20 = 2,552$$

$$0,1998 \times 20 = 3,996$$

$$0,0659 \times 20 = 1,318$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGUJIAN NORMALITAS DATA DENGAN RUMUS CHI KUADRAT

BK	Z	Luas 0 - Z	LTKI	f_h	f_0	$\frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$
49.5	-1.92	0.4726	0.1105	2.21	3	0.282398
55.5	-1.09	0.3621	0.2673	5.346	6	0.080007
61.5	-0.25	0.0948	0.1276	2.552	4	0.821592
67.5	0.59	0.2224	0.1998	3.996	6	1.005009
73.5	1.42	0.4222	0.0659	1.318	1	0.076725
79.5	2.26	0.4881				
Σ					20	2.265732

f. Mencari Chi Kuadrat hitung (χ^2_{hitung})

$$\chi^2_{hitung} = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h} = 2,265732$$



9. Membandingkan χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel}

Mengan membandingkan χ^2_{hitung} dengan nilai χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $dk = k - 1 = 5 - 1 = 4$, maka diperoleh $\chi^2_{tabel} = 9,488$ dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ artinya distribusi data tidak normal dan

Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ artinya data berdistribusi normal

Dari perhitungan yang telah dilakukan, diketahui bahwa $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ atau $2,26572 < 9,488$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

©Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN J

UJI HOMOGENITAS

hipotesis:

Data homogen

Data tidak homogen

pengujian hipotesis menggunakan rumus berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

dan kriteria yang digunakan jika H_0 diterima adalah $F_{hitung} \leq F_{tabel}$.

Hasil *pretest* (X) yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kontrol dengan aspek koneksi matematis adalah sebagai berikut:

DISTRIBUSI NILAI *Pretest- Posttest*

No.	X	Y	x	y	x^2	y^2
1	50	49	-13.1	-8.6	171.61	73.96
2	53	45	-10.1	-12.6	102.01	158.76
3	54	51	-9.1	-6.6	82.81	43.56
4	56	50	-7.1	-7.6	50.41	57.76
5	57	68	-6.1	10.4	37.21	108.16
6	58	62	-5.1	4.4	26.01	19.36
7	58	65	-5.1	7.4	26.01	54.76
8	61	51	-2.1	-6.6	4.41	43.56
9	61	60	-2.1	2.4	4.41	5.76
10	63	63	-0.1	5.4	0.01	29.16



11	63	49	-0.1	-8.6	0.01	73.96
12	63	63	-0.1	5.4	0.01	29.16
13	64	55	0.9	-2.6	0.81	6.76
14	68	61	4.9	3.4	24.01	11.56
15	68	57	4.9	-0.6	24.01	0.36
16	70	66	6.9	8.4	47.61	70.56
17	72	60	8.9	2.4	79.21	5.76
18	72	65	8.9	7.4	79.21	54.76
19	73	47	9.9	-10.6	98.01	112.36
20	78	65	14.9	7.4	222.01	54.76
Jumlah	1262	1152			1079.8	1014.8

- a. Adapun *mean* dari variabel *X* adalah:

$$M_x = \frac{\sum fx}{n} = \frac{1262}{20} = 63,1$$

- b. dan standar deviasi (*SD*) dari variabel *X* adalah:

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{n}} = \sqrt{\frac{1079,8}{20}} = \sqrt{53,99} = 7,347$$

sedangkan varians dari variabel *X* adalah $s^2 = (7,347)^2 = 53,9784$

- c. Adapun *mean* dari variabel *Y* adalah:

$$M_y = \frac{\sum fy}{n} = \frac{1152}{20} = 57,6$$

- d. dan standar deviasi (*SD*) dari variabel *Y* adalah:

$$SD_y = \sqrt{\frac{\sum fy^2}{n}} = \sqrt{\frac{1014,8}{20}} = \sqrt{50,74} = 7,1232$$

sedangkan varians dari variabel *X* adalah $s^2 = (7,1232)^2 = 50,7399$



Substitusikan nilai varians ke tabel.

Nilai Varians Sampel	Perbedaan Nilai	
	Pretest	Posttest
s^2	53,9784	50,7399
n	20	20

Menghitung nilai dari F_{hitung} dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}} = \frac{53,9784}{50,7399} = 1,0638$$

Membandingkan nilai F_{hitung} yang diperoleh dengan nilai F_{tabel} , yaitu:

$$db_{pembilang} = n - 1 = 20 - 1 = 19 \text{ (untuk varians terbesar)}$$

$$db_{penyebut} = n - 1 = 20 - 1 = 19 \text{ (untuk varians terkecil)}$$

$$\text{taraf signifikan } (\alpha) = 0,05$$

maka diperoleh $F_{tabel} = 2,15$ Dengan demikian, diketahui bahwa $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ yaitu

1,0638 < 2,15 sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa varians-variens adalah homogen.



LAMPIRAN K

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan hasil output uji *paired sample t test* dapat diketahui nilai t_{hitung} sebesar 10,913 dengan nilai probabilitas (sig) sebesar 0,000. Nilai t_{tabel} untuk $df = n - k = 20 - 2 = 18$ sebesar 2,101. Dikarenakan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10,913 > 2,101$ dan nilai sig. $0,000 < \alpha 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan

UJI T PRETEST-POSTTEST

Uji Hipotesis Paired Sample t Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	57.10	20	4.962	1.110
	Posttest	69.75	20	5.684	1.271

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	20	.533	.016

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
			Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean				Lower
Pair 1	Pretest - Posttest	12.650	5.184	1.159	15.076	10.224	10.913	19	.000



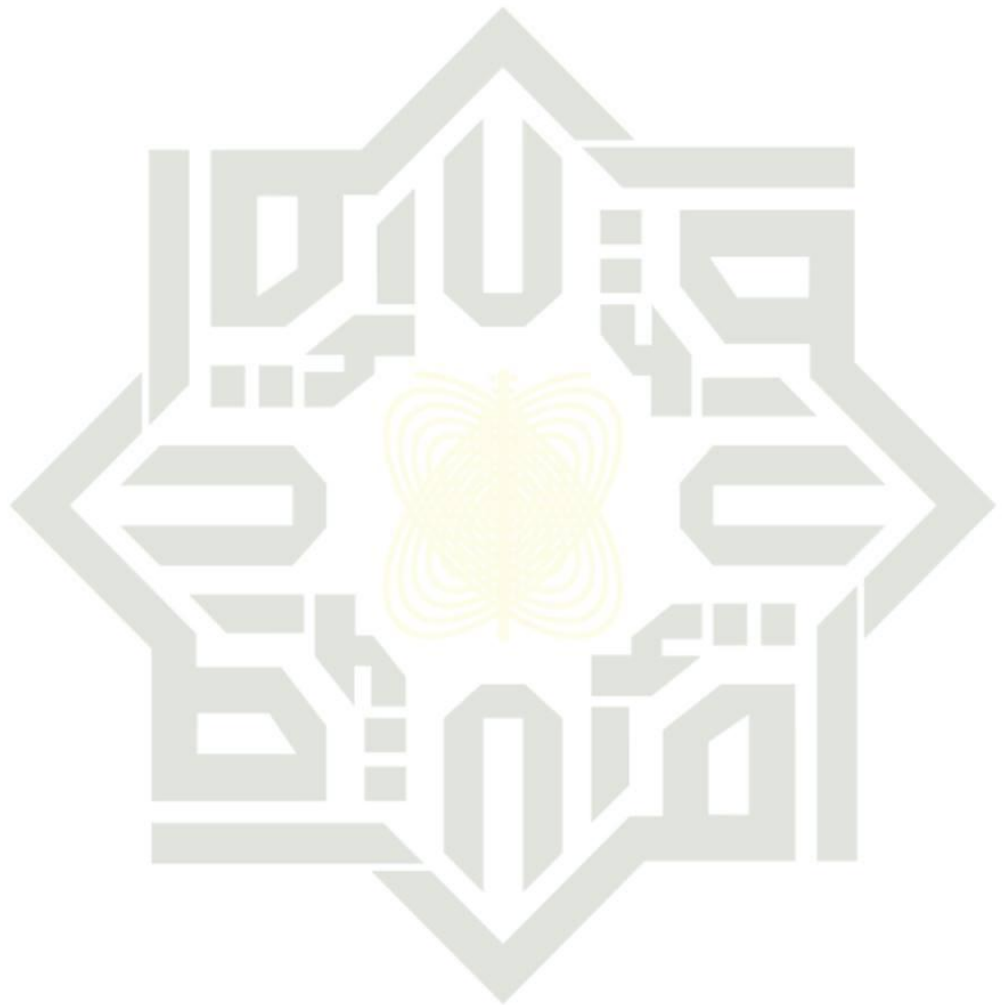
bahwa Penggunaan media pembelajaran media kotak belajar ajaib (kobela) dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berikut disajikan *gain score* pretest-posttest minat belajar siswa dengan selisih 12,65.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN L

DOKUMENTASI PENELITIAN



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Penulis bernama lengkap Aulia Gita Dyani, lahir di Bangkinang, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau pada tanggal 05 September 1995 yang merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Muhammad Yanis dan Ibu Sariani. Pada tahun 2007 penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD N Tanjung Rambutan. Pada tahun 2007 melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP N 1 Bangkinang dan selesai pada tahun 2010. Pada tahun 2010, penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA N 1 Bangkinang dan selesai pada tahun 2013.

Setelah menamatkan pendidikan di SMA N 1 Bangkinang, penulis melanjutkan studi Program Strata-1 jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau melalui jalur SBMPTN tertulis pada tahun 2013. Pada tanggal 24 Februari 2017, penulis dinyatakan LULUS dalam sidang Munaqasah dengan prediket Cum Laude. Selanjutnya penulis melanjutkan ke jenjang S2 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan dinyatakan LULUS pada tanggal 17 Oktober 2019 dan berhak menyandang gelar Magister Pendidikan dengan judul tesis Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (Kobela) pada Materi Sumber Daya Alam untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar.

UIN SUSKA RIAU